Tot.401

玩起“无屏电视”——高清投影仪入门选购浅谈

游戏机实用技术

UGTime

– 科隆游戏展大作集合 –

潜龙谍影 生存
看门狗 2
COD 无尽战争
荣耀战魂
最终幻15

攻略透解

无人天空

白金攻略 + 满格太空船获取指南

绯夜传说

主线指引 + 全支线攻略

特快专递

杀出重围 人类分裂

系统详解 + 全技能说明

杀手 47 第四章

主线关卡机会详解 + 成就 / 奖杯指南

ULTRA CONSOLE GAME
2016.9A
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo

热血最强 游戏邪道专家 游戏邪道大杂烩

特别收录 买买买22期 奥特曼大战巴尔坦

怪物猎人物语 制作人辻本良三专访

游戏历史客 一战中的狙击手

专访Marcin：昆特牌 专注PVP 还会继续讲故事

绯夜传说 秘奥义集（不完全版）





Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游别册



TV GAME半月刊
2016.9A
总第401期

COVER STAFF
封面用图：绯夜传说
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



无人天空





杀出重围 人类分裂



玩起“无屏电视”
高清投影仪入门选购浅谈

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



UCG 官方合作网站

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱[730000]
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
农山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年9月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

08.12《巫师 3 年度版》正式公布 8 月 30 日发售。

08.12 XOne 凭借新机型的热卖七月销量反超 PS4。

08.15《最终幻想 15》宣布延期至 11 月 29 日发售。

08.16 索尼宣布 9 月 8 日将在香港召开 PlayStation 亚洲发布会。

08.17 2016 科隆游戏展正式开幕。

08.17 Konami 公布《潜龙谍影 生存》。

08.17《万亿魔坏神》推出中文版。

08.19《火箭联盟》官方宣布游戏累计玩家超过 2 千万。

08.20《塞尔达传说 荒野之息》获选科隆游戏展最佳游戏。

08.21 白金工作室宣布将打造《碧蓝幻想》相关作品。

08.22 PS4 Slim 机型遭到曝光。

08.22 "马里奥"现身里约奥运会闭幕典礼。

08.23 索尼宣布将上调北美地区 PS+ 会员价格。

08.24 索尼宣布 PlayStation Now 服务即将登陆 PC。

08.24《阿童木》改编卡片游戏开启众筹。

08.25 任天堂收购日本分销商 Jesnet。

TOPIC 科隆游戏展获奖游戏名单公布



继前不久的 E3 展会之后，在八月份的科隆游戏展上，《塞尔达传说 荒野之息》继续着自己在展会评奖中大杀特杀的势头，再度成为最佳展出游戏。不过因为科隆游戏展对于奖项的划分比较精细，所以《塞尔达传说 荒野之息》此次并没有像 E3 展上那样独揽三大奖项，不过在成为最佳展出游戏的同时，还是顺便收下了包括最佳 Wii U 游戏在内的两个奖项。另外，可能是因为欧洲玩家比较钟情于一战、武士对决和海盗题材的游戏，《BF1》、《荣耀战魂》和《盗贼之海》也都分别拿走了两个奖项。由于今年科隆游戏展没有太多新作公布，在官方公布的参展游戏获奖名单中，大多是一些今年内经常获奖的老面孔。而作为本届科隆游戏展一大话题的《潜龙谍影 生存》，因为只放出了一段预告而没有获得任何奖项。



科隆游戏展详细获奖名单

奖项	游戏
最佳游戏	《塞尔达传说 荒野之息》
PS4最佳游戏	《荣耀战魂》
Xbox One最佳游戏	《盗贼之海》
Wii U最佳游戏	《塞尔达传说 荒野之息》
最佳PC游戏	《荣耀战魂》
最受玩家欢迎游戏	《BF1》

奖项	游戏
最佳DLC	《命运 铁旗崛起》
科隆独立游戏奖	《童年噩梦》
最佳视觉游戏	《地平线 零点黎明》
科隆最佳展位游戏	《黑手党3》
最佳掌机游戏	《马里奥派对 明星冲刺》
最佳动作游戏	《BF1》
最佳RPG	《最终幻想15》
最佳竞速游戏	《极限竞速 地平线3》
最佳模拟游戏	《NBA 2K17》
最佳运动游戏	《极限巅峰》
最佳家庭游戏	《天空斯派罗 想像者》
最佳策略游戏	《文明6》
最佳益智/技巧游戏	《勇者斗恶龙 建造者》
最佳社交/在线游戏	《昆特牌 巫师卡牌游戏》
最佳悠闲游戏	《战争地带》
最佳多人游戏	《盗贼之海》
最佳VR游戏	《Wilson's Heart》
最佳硬件	PS VR

业界声音
SCENE



微软市场部负责人 Aaron Greenberg 在接受媒体采访时表示，他们正试图去构建一个游戏库，打造完整的游戏社区，并且对硬件持续迭代升级，而在此基础下，未来将不会再出现主机世代的更迭。每一台新主机都将保证你曾经拥有的内容可以正常使用，微软已经为天蝎计划投下了巨大的赌注。

关于天蝎计划对硬件持续迭代升级的改变，是我们做出的一次重大赌博。

GAME 暴雪在国内到底有多火？《守望先锋》热销超300万

根据近期网易公布的2016财年第二季度财报中的数据显示，截止到六月末国服《守望先锋》的销量已经突破300万套，一举打破之前由《暗黑破坏神3 夺魂之镰》在国内市场创造的买断制游戏销售纪录。财报中的详细数据显示，本季度网易的净收入为89.53亿元人民币（13.47亿美元），略高于上一季度的79.15亿元人民币，对比去年同期的45.68亿元人民币有了差不多一倍的增长。当然，能获得如此可观的收益，自然不离开《守望先锋》在近期的强劲表现。本季度中网易在线游戏服务净收入为64.38亿元人民币，占总比例的71.9%左右。

如果简单计算数字的话，每份《守望先锋》按照198元的最低售价计算，仅游戏本体300万套的销量就可以带来6亿人民币的销售额。而这一统计数字还只计算到了六月底，要知道其实《守望先锋》五月底才正式发售，也就是说300万份仅仅是其一个月以来创造的成绩。而众所周知的是，现在《守望先锋》在国内正在以不可思议的速度流行起来，相信其后续营收也会相当可观。

除了大热的《守望先锋》之外，《炉石传说》的第三部资料片《上古之神的低语》也在本季度创下收入和活跃用户数的新纪录，网易旗下其他网游和手游的表现也同样十分给力，以上所有业务的综合表现实现了网易本季度收入的巨大增长。同时，网易CEO丁磊在财报中还提到目前网易正在进行VR和AR技术方面的探索，而且有一些游戏已经进入了测试阶段。但是他认为当前市场上VR设备还没有普及，希望等待市场成熟一些之后才进行相关产品的发布。



TOPIC ZeniMax起诉Oculus技术剽窃

作为目前阶段最火热的VR设备，Oculus自公布起就保持着良好的销售势头，首批订单直到前不久才正式全部完成发货。在销量和评价都获得了不错反响的同时，他们却遭遇了一些麻烦。近日，Bethesda的母公司ZeniMax将一份关于Oculus的起诉文件发到了网上，而其实早在2014年ZeniMax就已经向法院提起过诉讼，指控Oculus的创始人帕尔默·拉奇盗用了他们的VR技术。通过文件内容显示，这次起诉的时间还是在于拉奇在打造Oculus VR的过程中窃取了ZeniMax技术成果一事，除了拉奇之外，这次上诉文件中还提及到了“FPS之父”约翰·卡马克和Oculus的首席执行官布兰登·艾里布。

这件事情的起因还要回溯到2013年，当时作为id Software创始人之一的约翰·卡马克离职，并在随后成为了Oculus团队的首席技术官。而ZeniMax则指出卡马克在离开id Software之前，曾用USB存储设备拷走了公司上千份重要的资料，并且还返回过ZeniMax的办公区域取走了用于开发VR技术的工具。至于Oculus的首席执行官布兰登·艾里布，ZeniMax则谴责他通过造势将帕尔默·拉奇包装为天才发明家，但实际上拉奇并没有为Oculus提供多少技术贡献。除了上述三人之外，ZeniMax还首次针对Oculus现在的母公司Facebook提出指控。他们表示Facebook在收购Oculus时，理应看出Oculus并非是由Oculus完全独立打造的产品，而并非他们自己声称的拥有产品百分百的所有权。

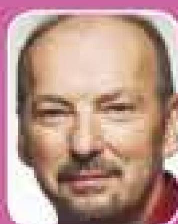
最后，虽然ZeniMax在起诉文件中可谓火力全开，不过他们却并未提及到具体的赔偿要求，因为他们表示由于Oculus的行为将会持续不断对ZeniMax造成损失，所以只能在审判过程中即时确认赔偿数额。在ZeniMax公布了起诉文件之后，国外知名游戏资讯网站Gamespot也就此事联系了Oculus，他们则回应称起诉文件所描述的内容都是ZeniMax在自说自话，在他们看来ZeniMax的指控极为荒诞，而他们也有信心获得诉讼的胜利。



□约翰·卡马克在id Software就职时研究VR技术。

业界声音 SCENE

彼德·摩尔在科隆展上被媒体问到关于近年来EA发布会形式变化的问题，他表示其实自己也不确定未来的游戏发布会将变化为什么形式，EA只能尽可能去尝试。例如今年的科隆展，他们在举办直播活动的同时，还邀请了许多核心用户和零售商参与其中，希望通过传统发布会之外的形式来进行宣传。



虽然传播方式在不断变化，但是我们始终致力于能让玩家更好地体验游戏。

新闻短波 INFO

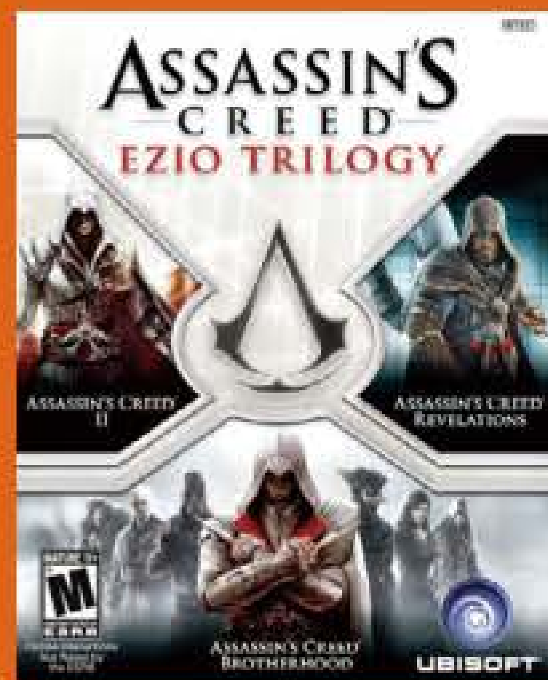
《巫师3 年度版》确认不会继承原作存档

在八月底《巫师3 年度版》即将发售之前，CD Projekt Red方面公布了更多关于此次年度版的相关消息。这款年度版游戏将包含“石之心”和“血与酒”两大资料篇在内，游戏内容将超过150小时，而售价仅为50美元。另外，CD Projekt Red还表示《巫师3 年度版》将无法继承原作存档，而年度版也将被定义为一款全新的游戏作品，拥有独立的奖杯/成就系统。



《刺客信条 艾吉奥合集》或将登陆PS4/XOne平台

虽然育碧方面已经宣布今年将不会有《刺客信条》的正统续作推出，但是这并不意味着玩家就无法在今年玩到这个系列的作品。根据韩国游戏分级委员会近日公布的信息显示，育碧提交了一款名为《刺客信条 艾吉奥合集》（Assassin's Creed Ezio Collection）的游戏进行分级审核，游戏的对应平台则为PS4和Xbox One。而早在2013年，其实育碧就在PS3和X360平台上推出过类似的合集。此次登陆新的世代，不知道育碧是否会对游戏进行一些优化重制。



GAME Capcom确信可以打造出玩家想要的《生化危机7》

自今年E3展上《生化危机7》公布，就因为其与系列以往风格大相径庭的内容而引发了玩家的热议。继游戏的首波试玩《归乡》发出下载之后，在前不久的科隆游戏展上，Capcom又为玩家展示了名为“灯笼”的全新DEMO内容，而通过这两段DEMO展现出的游戏内容，《生化危机7》目前甚至已经开始让粉丝怀疑起这部作品到底还能不能算作是《生化危机》了。

而对于玩家的这些疑问，本作的制作人川田将央希望玩家可以放宽心，他们非常清楚玩家究竟想要怎样的《生化危机》，而他们在新作中也正向着这一方向不断努力着。川田将央向媒体表示，为了系列的发展，他们正在设法为《生化危机》找到一个新的方向，但他们也保证玩家得到的游戏依旧会是他们熟悉并热爱的生化作品，为此他们还将在游戏中重现许多极具系列特色的内容，例如药草组合和物品管理系统等内容，都会唤起玩家关于系列曾经的点滴记忆。而作为系列核心的探索、解谜、稀少的补给资源以及在令人恐惧的环境下战斗等经典要素也都会有所体现。不过和之前几部作品不同的是，这次的新作中玩家控制的主角将不再是身手高强的超级英雄，我们将更像是系列最早期的作品那样，扮演一名在绝境中求生的普通人。

川田将央还表示在《生化危机7》中，“回归本源”将是游戏一个重要的方向，而之所以如此选择一方面是根据玩家反馈进行的调整，另一方面也因为Capcom本身正有此打算。当然，游戏目前所呈现出的巨大改变并不是意味着系列将会迎来“重启”，尤其在今年这个系列二十周年纪念的重要时段内，制作组也不希望轻易抛弃这个品牌多年来积累的价值。



新闻短波 INFO

马里奥现身奥运闭幕式

在里约奥运会的闭幕式上，作为下届东京奥运会的东道主，日本方面按照惯例来到闭幕式的举办场地马拉卡纳体育场进行了2020年奥运会的宣传。在此次宣传中，他们放出了一段充满ACG元素的宣传片，其中Hello Kitty、哆啦A梦、足球小将、吃豆人等众多经典角色的现身令人无比惊喜。相信看完此次预告之后，各位读者们对下届奥运会应该也会更加的期待。而作为此宣传片的核心概念，为了将动漫与游戏和现实更好地进行结合，日本首相安倍晋三化妆为马里奥来到现场，这一创意也引来了现场观众热情的回应。



原田胜弘强调《铁拳7》不会制作越界的内容

即将在家用机平台上发售的《铁拳7》近日遇到了一些麻烦，游戏中一些女性角色的服装因为有些暴露而遭到了部分人士的批评，并指责这种消费女性角色的行为是一种大男子主义。随后本作的制作人原田胜弘做出了强硬回应，他表示有许多批评者根本不会去试着了解游戏内容，这一点令人十分沮丧，他们在看到女性角色的泳衣造型后就开始进行批判，而根本不会去关注这只为了丰富游戏内容，在游戏中就连熊猫和机器人角色其实也存在泳装造型。当然，原田胜弘还是做出保证，随着系列的认知度越来越广，为了不造成更多的负面影响，制作组一定不会冒险制作任何越线的内容。



TOPIC THQ“重获新生” 多个项目开发之中

2012年，由于公司的一些错误决策，THQ因为经营不善正式申请破产保护，旗下众多游戏品牌遭到拍卖，就此这一深受玩家喜爱的游戏公司也正式画上了休止符。在美国特拉华州破产法院处理THQ相关资产的过程中，一家名为Nordic Games的小公司在2014年拿下了THQ这一品牌的使用权，并获得了继续引用THQ名义发行游戏的权利。而在2015年4月，他们又花费490万美元收购回了THQ旗下包括《黑暗血统》、《红色派系》等系列在内的一大批游戏相关版权。在实现收购之后，Nordic Games的负责人Klemens Kruezer就曾说过，作为一家没什么名气的公司，大部分玩家可能根本对Nordic Games一无所知，所以如何运用THQ的品牌价值来获得玩家的认可，将是他们未来发展的重要方向。

而在前不久，Nordic Games正式宣布今后将更名为THQ Nordic。在官方新闻稿中，他们说道希望通过此举传达公司对待这些现有经典IP的态度，不是单纯的“拥有”而已。Nordic Games认为合并THQ这个品牌之后，这些系列作品将会帮助公司的游戏事业取得进一步的发展。而根据公司的总裁Lars Wingefors表示，他们目前正有23个游戏项目处于开发之中，其中有13个项目是尚未正式公布的新项目，而这些项目绝大部分都是之前从THQ那里买过来的游戏系列。



业界声音 SCENE

在被问到《最终幻想15》是否会如同《最终幻想XⅢ》那样被打造为三部曲形式时，本作的制作人田畑端做出了否认回答，他表示虽然这其中确实存在着商机，不过就制作组的角度而言，《最终幻想15》已经让玩家等待了太久，目前他们还是要着力于让玩家可以尽快玩到本作。



我们目前并没有计划要为《最终幻想15》推出续作。

由世嘉打造的《初音未来》系列游戏在今年推出了一些对应VR设备的游戏内容，而被问到游戏中是否可以利用VR从一些特殊视角来游玩时，制作人林诚司表示为了防止类似行为的发生，他们早就做出了应对措施，如果玩家这么做的话，游戏角色就会变成一团漆黑。



请不要试图利用VR设备从下向上偷看，我们已经做出了应对措施。

进击最前线

九张羊皮纸
Nine Parchments

机种：PS4/XOne　类型：动作冒险　发行商：Frozenbyte　发售日期：2017年内







教练，我想学魔法！

本作讲述了四位巫师学徒妄图跳过枯燥艰苦的学习和训练，一步登天成为大法师。为此他们不顾旅途危险，踏上了寻找“九张羊皮纸”的故事。本作的很多设定，包括多人合作、恶搞的故事和使用多种属性魔法击退敌人等设定都类似于《魔能》系列”。

本作的开发组Frozenbyte来自芬兰，之前曾制作过“《三位一体》系列”，对于合作类游戏也算是驾轻就熟，对合作游戏感兴趣的玩家不妨留意一下本作。

万物诞生之日 Birthdays-バースデイズ

机种：PS4　类型：模拟经营
发行商：Arc System Works　发售日期：2017年1月19日

借助你的双手来创造生命







《万物诞生之日》是“《牧场物语》之父”和田康宏与Arc System Works合作推出的一款新作。和“《牧场物语》系列”类似，本作依然是一款模拟经营类游戏，不同的是本作中经营的不是一个牧场，而是世界。

玩家能在游戏中谱写属于自己的生物进化史：从空无一物的大地，到第一个生物的诞生，再一直到人类诞生。玩家不光能在游戏中经历这一演进过程，还需要在游戏中设计星球的地形，而随着地形的不同，全新的生物会随之诞生。不同的生物有着不同的习性，和现实的生物进化一样，不同的生物也有着不同的进化条件。随着玩家游戏进程的推进，生物演变会与现实截然不同，诸如人类与恐龙同时存在的奇景也能在本作中实现。本作的更多消息将会在今年九月举行的TGS上公布。

文 乙太 美编 Juxi

即便小岛秀夫已经离去，《潜龙谍影》这个3A级IP对于Konami而言依然拥有巨大的价值，但K社究竟会如何利用一直是玩家心中的疑问。《潜龙谍影 生存》便是对于这一疑问的回应，这款标题缩写同样是“MGS”，但却拥有颠覆传统的设定与玩法的作品，究竟会带来怎样的体验呢，就让我们先来看看目前已知的情报吧。

科隆游戏展2016



潜龙谍影 生存	Konami	动作射击
多机种 Metal Gear Survive		美版
发售日未定	游戏人数未定	对应年龄未定
售价为PS4/XOne：未定		

《潜龙谍影 生存》并非完全的“师出旁门”之作，本作与《潜龙谍影V》乃同一世界观。故事发生在《潜龙谍影V 原爆点》之后，在BIG BOSS离开母基地后，主角所扮演的士兵与母基地一同被突如其来的虫洞吸入了异世界。异世界中充满了长相奇特、形似丧尸的生物，玩家的任务便是与这些生物展开交战。

依然是“MGS”



据Konami员工透露，本作除了世界观与《潜龙谍影V》有所联系外，不少开发人员更是来自于《潜龙谍影V 幻痛》的制作团队，可以说一定意义上保证了原汁原味。游戏依然用Fox引擎开发，并且会利用到不少《潜龙谍影V》所运用过的程序与建模素材。玩家在游玩的过程中，将有机会见到一些《潜龙谍影V》中的经典系统与元素，例如富尔顿回收系统等等。

不一样的《MGS》



虽然与《潜龙谍影》正统作品渊源不浅，但游戏并不会讲述Snake的故事，系列正统作品中的角色是否会登场也还是未知数。游戏虽然拥有单人模式，但主打将是多人合作，玩家所扮演的是普通士兵，与与其他同样扮演士兵的玩家合作，共同抗击外形独特的异世界敌人。标题中的“生存”、丧尸类敌人以及多人合作的游戏模式，难免会让人将本作与“《COD》系列”的“丧尸模式”联想在一起，不过距游戏的开发者所述，潜入要素依然会是玩法中重要的一环。不论玩法如何，可以肯定的是，种类丰富的技能、装备以及敌人将会成为本作的最大期待点。

此外，本作很有可能拥有开放世界的玩法，以保证玩家的乐趣和游戏时间。玩家将可以在游戏中收集母基地的碎片，并在异世界中不断建造并升级新的母基地，同时还要守卫母基地不被敌人入侵。甚至有机会和其他玩家合作，使用强力的大型装备击溃敌人。总之，本作带给玩家的体验将与正统的“《潜龙谍影》系列”截然不同。

科隆游戏展2016

由Rare制作的《盗贼之海》在E3 2015首次公开，并且在今年E3和Gamescom均展出了一个海战Demo。从这个游戏演示里面可以看出卡通化的艺术风格将海洋环境和岛屿风光表现得非常出色。虽然游戏还处于早期开发阶段，系统和玩法都还不太明确，但本作的制作人也通过访谈，向媒体透露了一些制作的理念和进展的方向。

Sea of Thieves

盗贼之海	Microsoft	动作冒险
XOne Sea of Thieves		美版
2017年	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

一个共享的世界

顾名思义，《盗贼之海》就是以海贼为题材的游戏。从演示来看，本作可以支持五名玩家同时搭乘一艘船出海冒险。正所谓同舟共济，在船上的海贼们可以自行承担各种任务。准确地说，应该是必须负责某件事情，否则行船的过程就不会一帆风顺。比如有人要去掌舵，有人要去转帆，有人要去升降锚，有人要爬到桅杆去瞭望。因此这是一款鼓励玩家开着语音一边沟通一边玩儿的游戏。

本作的画面虽然是夸张的卡通风格，但是海战却显得相当真实。进入战斗的时候需要调节船帆从而变速，掌舵的人就可能被帆布挡住视线而看不清前方的海面，开炮的时候由于距离太远或者烟雾的干扰，开炮的人也可能瞄不准目标。此时如果有人负责瞭望，并且向他们发出指示的话就会顺利很多。正如古老的海战一样，射出去的金属炮弹划出一道轨迹，配合的默契加上一点儿的运气，或许就能砸中船身，而中弹的船只上的成员就要赶到下层甲板去用木板修补漏洞。





虽然玩家可以遇到在线的其他玩家，但是本作的制作人并没有将《盗贼之海》描述为MMO（大型多人在线）游戏，而是将之称为“共享世界”游戏。在茫茫大海，一艘船上的玩家遇到另一艘船的玩家，这其实在游戏里面是一个相当特别的事件。而在正式版的游戏之中，除了向其开火之外，实际上相遇的两艘船的船员之间还可以进行交易，友好地相处。制作人表示，未来可能会有1~5人乘坐的不同种类的船只。玩家要根据游戏人数和目的进行选择，而且还可以为船只进行强化升级。

成为海盗的生活

目前公开的Demo只有控制船只航行、发射大炮战斗和修补漏洞等简单的事情可以做，除此之外就是喝喝酒、弹弹琴之类的小动作。不过按照开发团队的计划，本作中的海贼生活其实还是相当多姿多彩，甚至是险象丛生的。

比如说出海航行的途中，玩家就会发现许多海岛。玩家身为海贼，自然可以登上海岛搜刮一番。不过将贵重的宝物带上了贼船的话，航海的紧张感也会油然而生。如果发现了老旧的沉船或者惊悚的秘境，说不定还会有更加丰厚的收获。

在海盗片中经常可以看到的骷髅、鬼魂、人鱼、鲨鱼和鲸鱼都会作为敌人与玩家发生战斗，甚至像是在宣传片之中海盗与海怪激战的场面，也在开发计划当中。面对如此强大的怪物，玩家不仅可以自己组队，也可以伙同其他队伍一起进行挑战。





科隆游戏展2016

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE ZOMBIES IN SPACELAND

文 伽蓝　美编 心の永恒

COD 无尽战争	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Infinite Warfare	美版
	2016年11月4日 / 本地1人,在线2~16人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

丧尸？丧尸！

早在一个多月之前，担纲《COD 无尽战争》制作的 Infinity Ward 就已经对外公布了本作丧尸模式的存在，而在今年的科隆游戏展上，本作丧尸模式的首段预告片正式放出。相信不少玩家都会发出类似于“又是丧尸？”的感叹，因为在早几年的《COD》作品中，不同制作组之间的作品除了传统的单人、多人模式外，玩家还能看到 SPEC OPS 模式、丧尸模式、灭绝模式等多元化的模式。但纵观近年的《COD》，所有制作组作品的特殊模式都无一例外地转进了丧尸模式。客观地说，丧尸模式最强的无疑是一直发展至今并拥有完整体系的 T 组，但此前 S 组的 EXO 丧尸模式也以优秀的素质收获了不少丧尸爱好者的青睐，希望这次的 IW 组也能以独特的游戏风格得到玩家的肯定。



老式迪斯科风的丧尸危机




■打丧尸，不如跳舞。

这个名为“Zombies in Spaceland”的模式，玩家将会穿越到上世纪 80 年代的主题游乐场中，在迪斯科风浓厚的音乐衬托下，抵御丧尸的来袭，为了衬托主题，游戏的丧尸无论外形还是动作都极具舞厅风格，十分滑稽。在游乐场中有大量的有趣元素等待玩家的发掘，比如搭乘过山车进行特殊的移动，十分有趣。除此之外，炫酷的武器升级，夸张的技能以及神奇武器等内容将一个不漏，传统的隐藏彩蛋也等待着玩家的解开。

角色简介

“Zombies in Spaceland”的故事，讲述了四名有抱负的新晋演员应性格古怪的隐居导演 Willard Wyler 之邀进行试镜，在观看 Willard Wyler 指导的老恐怖电影时，四人不知为何被传送到了电影世界之中，在这个恐怖电影世界中，四人必须合力抗击来袭的丧尸，并在胶卷耗尽之前离开，否则他们的灵魂将永远被献祭在这场电影之中……



Willard Wyler

Wyler 曾经是一颗恐怖电影界的闪耀之星，他创造了能催眠观众的精彩恐怖电影，并使观众不由自主地激发了对于血的渴望。但几年前，这位天才导演慢慢地退到幕后，正当人们以为再也看不到他的作品之时，他携着惊险、刺激、让人毛骨悚然的故事又回来了！



A.J/ 运动员

A.J 是一名富有运动天赋的美少年，在这次的危机中，他已经准备好利用他的运动天赋将丧尸的头逐一摘下！



Poindexter/ 书呆子

被胶带缠住的眼镜、彩色的口袋以及瘦弱的身体，Poindexter 有着一副典型的书呆子形象，为了生存他必须抛开他平日懦弱的一面。

丧尸模式武器系统

在《COD 无尽战争》中，丧尸模式的武器系统比较特别，这些武器的部件都取自于多人模式中的枪械，通过完成游戏中的任务可以逐步组装成强力的超级武器。玩家可以在进入游戏前预先进行配件装配，并在游戏中获得这些自定义的武器更好地对抗丧尸。值得一提的是，多人模式与丧尸模式的武器数据将会共通，也就是说多人模式下解锁的部件可以带到丧尸模式中去。





■既然是丧尸模式，怎么少得了抽枪系统呢？



特殊技能



●糖果技能

糖果技能从目前的情报看来其实就是 T 组丧尸中的药水系统，从已公布的情报中可以看到，除了一击双出这样的强化外，还有修理窗户加快以及在身后留下火焰轨迹等富有特色的技能，相信实际游戏中的能力一定不会让玩家失望。

●命运与财富卡牌

命运与财富卡牌似乎有点类似与《COD 黑色行动 3》中的泡泡糖系统，在进入游戏之前，玩家可以预设 5 张功能不同卡牌组成卡组，这些卡牌激活后可以让角色特定能力获得强化，而激活卡牌的方法就是在游戏中完成特定的挑战或是推进流程。





Sally/ 谷地女孩

尽管从外形上看 Sally 有着上世纪 80 年代刻板的谷地女孩风格，但她已经准备好为大家展示她极具个性的一面——无论有再多的丧尸，她都能将它们置于死地。

THE DJ

THE DJ 是之前就已经被卷入这场无尽丧尸危机的人，他十分聪明且手段丰富，最重要的是他已经找到了在 Willard Wyler 电影世界中存活的方法。他将以打碟 DJ 的身分，用音乐与节拍协助被卷入危机的四人打破重重障碍并最终逃出这场真实的梦魇。值得一提的是，THE DJ 的原型正是曾经出演《霹雳游侠》的演员大卫·哈塞尔霍夫。







ndre/ 说唱者

哼唱着嘻哈风的调子以及缺德的押韵歌词，Andre 已经做好杀戮的准备了。

科隆游戏展2016

《看门狗 2》很快将于今年 11 月 15 日推出，育碧在今年的科隆游戏展上也放出了本作线上模式的情报。赏金猎人、线上合作等全新的模式让玩家之间的对抗与合作变得更加丰富多彩，这次你不再是一个为了复仇的独行侠，而是真正成为一名随心所欲、玩世不恭的黑客，为了并肩作战的伙伴，亦或是为了自己追寻的信仰，你的命运完全掌握在自己的手中。



文 哪尼　美编 心の永恒

看门狗2	Ubisoft	动作冒险
多机种 Watch Dogs 2		中文版
2016年11月15日	本地1人，多人在线	对应年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

多人模式再进化，全新的线上游戏体验！

无缝接入的在线多人玩法是《看门狗》的一大特色系统，本作中育碧也针对这一特色带来了诸多新的玩法。玩家只要保持在线状态，那么即使是在进行单机流程时，也会不知不觉地融入线上模式当中与其他玩家相遇，此时可以进行组队合作一起探索，或是依然以独行侠的身分继续自己的游戏。是否加入线上世界完全取决于玩家自己的选择，而这也会对单机的流程发展产生一定的影响，比如通过线上模式，玩家可以更快地强化黑客工具或装备，让游戏变得更加的轻松。




■来势汹汹的三位“赏金猎人”。


■成为通缉目标的玩家会接到警告，此时请格外留意周围的风吹草动。

赏金猎人

当玩家在城市中引发过多骚乱，比如滥杀无辜市民而被警方通缉追捕时，有很大的几率触发“赏金猎人”事件，此时将会有最多 3 名敌对玩家通过联网的形式无缝加入到追捕行列中，这意味着我们的对手不再仅仅只是“傻乎乎”的警察 NPC，同时也要面对由其他玩家所扮演的“赏金猎人”，情况将变得更加棘手。由于成功解决目标后可以得到高额奖金作为报酬，“猎人”们势必会通力合作，甚至不择手段。而作为被追捕的一方，一味的躲避很可能会让你处于被动状态，因此玩家不妨主动反击，找出对方的弱点并逐个击破，上演一场漂亮的反杀戏码。

当然，我们也可以使用主角手机中的“联络人”功能主动触发赏金猎人事件，以追捕者的身分加入这一模式中，去狩猎属于自己的目标。



■主动反击才是上策。

线上入侵

前作中就有的“线上入侵”模式在《看门狗 2》中得到了延续和保留，并引入了一些新的玩法。当玩家发现有其他黑客入侵后，可以操纵无人机锁定入侵者的的位置并解决他们，而当玩家作为入侵者时，则可以使用带摄像头的遥控车悄然接近对方并窃取资料，让自己处于安全范围内，更好地隐蔽行踪。这些新奇的“玩具”，将会在新作中让玩家更充分地享受到身为黑客的乐趣。

■作为入侵者时，使用遥控车隐秘地获取目标资料。



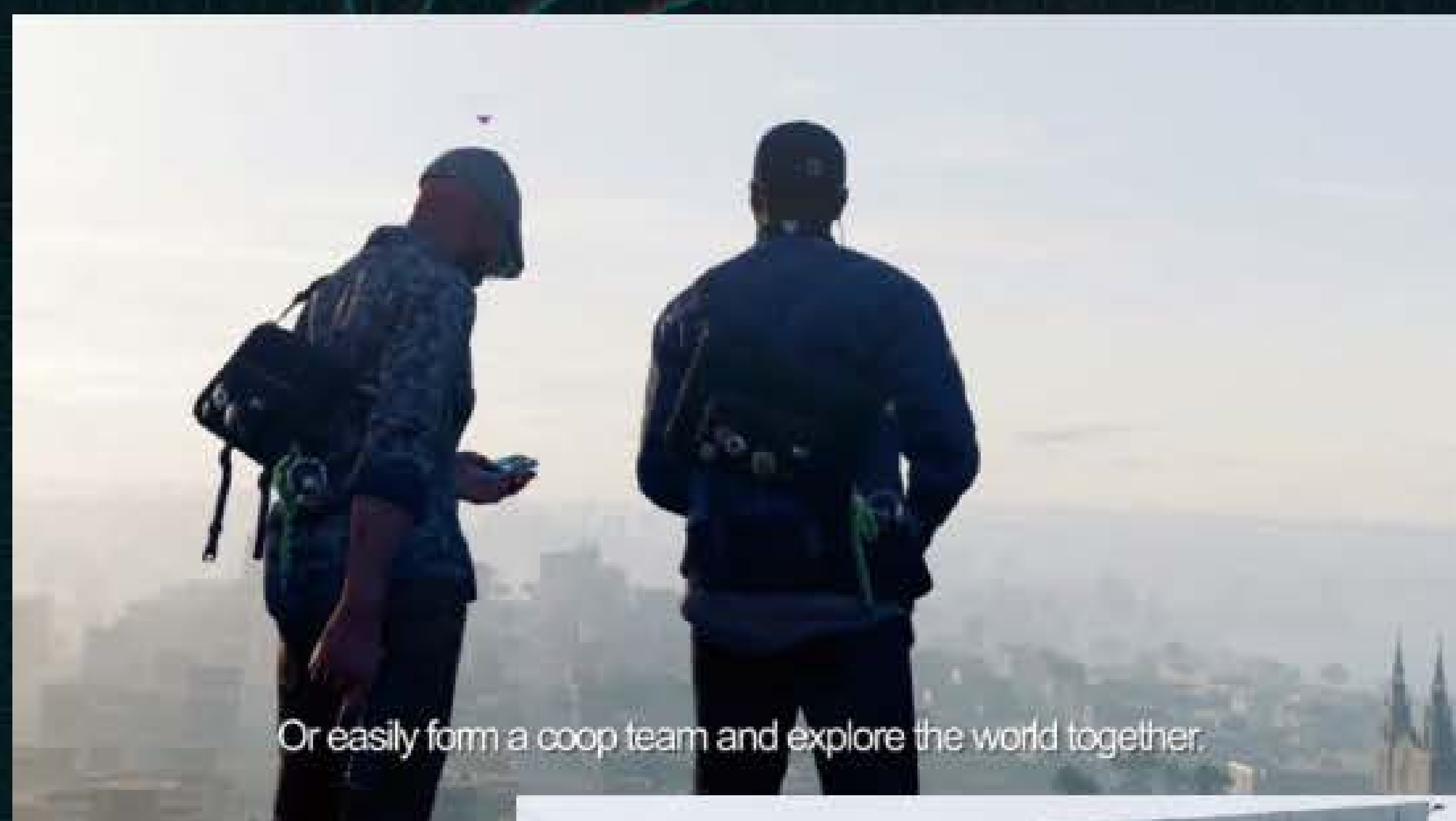
▲察觉到有入侵者后，使用无人机确定敌人的位置。

线上合作

在“线上合作模式（Online Co-op）”中，允许最多两名玩家以无缝过度的形式进行组队，在同一座城市中游荡探索，双方既可以分头行动各自进行单人游戏，也可以并肩作战一起挑战丰富的合作任务。而最为特别的是，合作模式中的两名玩家也可以一同参与到“线上入侵”或是“赏金猎人”的事件中。







◀保持在线状态，便能在城市中“偶遇”其他玩家。

▼▶两名玩家一同探索城市，或是进行合作任务。









最终幻想ＸⅤ	Square Enix	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY ＸⅤ		日版
2016年11月29日	游戏人数：本地1人	对应年龄：未定
PS4、Xone版：8800日元		

科隆游戏展2016

发售前夕再度跳票！只为追求更高品质！

原本玩家们都很期待9月份《女神异闻录5》和《最终幻想ＸⅤ》之间能来一次鹿死谁手的热情碰撞，然而SE又一次让玩家们失望了。就在科隆游戏展举行前夕，本作的制作人田畑端对外宣布《FF15》将会延期至今年11月29日发售，延期的理由不出意外依旧是“为了追求最高的游戏品质”。另外原本预计将与游戏本篇同步发售的蓝光版CG电影《最终幻想ＸⅤ 王者之剑》和OVA动画《最终幻想ＸⅤ 兄弟》也会一并延期，但数字版的《最终幻想ＸⅤ 王者之剑》仍会在8月30日开始提供下载。

这次跳票在玩家中掀起了不小的波澜。虽说大作跳票的情况并不少见，玩家们也大多持容忍的态度，但《FF15》一直处于风口浪尖，加之回想起3月份SE公布发售日时曾经一度将时间定格在11月，也令不少人开始“阴谋论”SE是早有预谋。不过其实跳票也并非坏事，一方面玩家们可以有更充裕的时间全面体验《女神异闻录5》的乐趣，而像《传颂之物 两位白皇》这种二线RPG也不至于沦落至无人问津的尴尬窘地。至于《FF15》，老实说我们都已经耐心等待了这么多年，还怕再多等两个月吗？

解读新影像中的信息

似乎是作为跳票的补偿，科隆游戏展上SE公布了一段长达53分钟的游戏影像。这段影像的标题名为“Master Version”，顾名思义就是当前最新的开发版本，基本也可以视为是游戏成品的模样。影像展示了游戏序章部分的众多细节，例如战斗系统、武器装备、商店购物、野外扎营、陆行鸟赛跑、垂钓等众多要素，玩家可以从中获得不少有用的信息。

一、中年版诺克特现身！

在新影像开篇，就出现了令人震惊的展开！首先玩家会看到一名留着络腮胡、头发微长的大叔在战火中穿梭，紧接着就听到同伴呼唤他的名字：“诺克特！”没错，此人正是步入中年的王子殿下。从官方给出的设定图来看，年长的王子与其父雷吉斯在容貌上越来越相似了，双眸中闪烁着赤红色的光芒。



◀这张图中，女主角露娜手中所持的，正是路西斯王族代代相传的戒指。站在她身边担任守卫工作的艮缇阿娜，服装的造型则有些像日本的女忍者。



▶早在393期杂志的前线中，小编就已经向玩家们介绍了来自尼布尔海姆帝国军下属空中机动师团的准将阿拉涅·海温特。不过当时她的面部戴着类似于防止狗咬人用的口套一样的防具，看不清真实容貌。现在这位强劲的龙骑士对手终于显露真容，果然是美貌与实力并存啊！

▶任务一旦达成情报就会随之更新。地图上将会有明确的指引，玩家不用担心会失去方向目标。





二、丰富多彩的委托任务

同很多开放世界的游戏类似，本作剧情的推进依赖于主线任务，但与餐厅、街道上的NPC们对话同样可以接到各式各样的委托任务，究竟是要推动剧情发展，还是选择打怪赚钱练等级，全凭玩家自己决定。在进行委托任务时，玩家将有机会体验到《FF15》辽阔的自由世界，徒步移动时时间也会随之流逝。入夜后会有强力的敌人出现，玩家可以选择在野外扎营来恢复体力而无需返回初始地。



▲进行任务的过程中有可能会出现对话选项，根据玩家做出的不同选择，报酬也会发生一定的改变。

三、从探索中获得更多乐趣

本作的地图最开始时只能粗略地表示出世界各国的概况，具体到各个地区则完全是白纸状态。随着玩家的行动，到过的地方就会被点亮，发现的商店、道具拾取点、迷宫等信息也会一并记录在案。另外和餐厅店主对话也可以打听到周边地区的一些情报，即便是尚未踏足的街道、商店、停车场等，也会在一定程度上被标识。



▲在餐厅的游戏机上还可以玩到《正义怪物5人战队》，操作简单并可入手一定的报酬，大家可不要错过了！



■与餐厅店主交谈，可以接到各种讨伐委托任务，每家餐厅的老板都有着不同的性格，菜单上的菜品也截然不同。

◀讨伐委托任务是赚钱的最快途径，而且完成委托的次数越多，越可以在猎人榜上获得更靠前的排名，随之出现的委托难度也会逐步提升。

四、武器与装备

诺克特可以同时装备四把武器，战斗中可以通过方向键实现武器之间的快速切换。武器的种类也很丰富，单手剑、大剑、枪等，使用不同的武器时诺克特的动作也会发生很大改变。玩家在选择武器时不要一味地追求攻击力，而是要根据战况采用合理的搭配。

装备方面更为简单，主要就是提升防御力和体力两项数值，面对一些会施加异常状态的敌人时，相应的属性耐性上升的饰品也是必不可少的。





玩家也可以为三位同伴设置武器，但与诺克特不同，同伴能使用的武器种类是固定的。玩家也可以为他们设定好特殊技以便在战斗中发动。

五、连携与指令

战斗中玩家将使用诺克特与敌人交战，三位同伴会自行从旁协助，但在满足一定前提的条件下，诺克特就可以和同伴发动“连携”和“指令”对敌人造成更高的伤害。举例来说，很多体型较大的敌人在发动技能前都会有一个准备动作，如果能成功格挡的话就可以发动连携攻击，瞬移至敌人背后予以重创。而随着战斗时间的推移，位于画面左侧的指令槽也将逐步增加。攒满之后就可以让任意同伴使用固有技了。

荣耀战魂	Ubisoft	动作
多机种	For Honor	中文版
	2017年2月14日 / 本地1~2人、在线2~8人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

FOR HONOR

在之前的E3展上，育碧着重介绍了本作的单机部分和世界观，而对于本作的重头戏：多人部分却没有更多的情报公布。在此次的科隆展上，随着三个势力、每个势力四个可选职业以及五个多人游戏模式的公布，本作的多人部分也终于展现在了诸位玩家的面前。

四个英雄

在之前公布的情报中我们可以得知，本作共有三个可选势力：骑士、维京人以及武士。他们除了有着不同的故事背景、使用武器和战斗风格外。每个势力还有四个不同类型的英雄供玩家选择使用，按类型分别为前锋型（Vanguard）、刺客型（Assassin）、肉盾型（Heavy）以及混合型（Hybrid）。



■三个势力总共十二个英雄，从左到右分别为：刺客型、前锋型、肉盾型和混合型。

前锋型

各项能力平均，有着不错且平衡的进攻和防守能力，是一个能应对各种战况且容易上手的英雄。

刺客型

动作敏捷，攻击频率高的英雄。相当擅长一对一的战斗，但是并不擅长防守。和其他英雄不同，这个角色的格挡时机是由玩家自己来把握，而不是像其他英雄那样只要判断格挡方向然后按住格挡键就能格挡成功，因此这个英雄上手难度不低。

五个模式

虽然本作有着单机故事模式，但所有玩家都知道，本作的重点是多人模式。从公布的情报来看，本作的多人模式共有五个，分别为占领模式、组队混战模式、决斗模式、小规模战斗模式和灭绝模式。

占领模式

最传统的 4 对 4 占点模式，玩家将分为两队为了争夺领地而战。这个游戏模式将考验玩家的战斗技巧和团队协作能力。而一旦其中一个队伍占领了其中三个点，另外一个队伍就会陷入“Breaking”状态，陷入此状态的队伍将不能重生。当队伍全灭的时候，另一个队伍将自动获得胜利。

组队混战模式

2 对 2 对战模式，每一队的两位玩家需要击杀另外两位敌对玩家以获得当前回合的胜利，考验玩家一对一战斗操作的模式。不过除了依靠自己的技术之外，玩家还可以利用环境来为自己的战斗创造优势。

决斗模式

最简单粗暴的一个模式，在一个战场上，没有杂兵，没有多变的环境，只有两名玩家面对面进行一对一至死方休的战斗。

小规模战斗模式

4 对 4 的团队死亡模式。规则和其他游戏的团队死亡模式类似，玩家通过击杀敌方玩家来获得团队得分，得分高的队伍就能获得胜利。



灭绝模式

和小规模战斗模式类似，同样是 4v4 的多人模式。和前者不同的是，这个模式中玩家一旦死亡将不能复活，最后存活在战场上的玩家所属的队伍便是最终的胜利者。





在完成故事模式或者多人比赛结束后，玩家会获得相应的经验值来解锁新的战斗能力以及全新的外观内容。玩家角色几乎所有部位的装备，包括武器以及盔甲都能自定义，不同的装备除了外观不同外，还会提供玩家不同的能力加成。这些能力加成并不会让玩家的角色瞬间变得很强以至于破坏平衡性，更多的是改变玩家的战斗方式，使玩家的角色能更专精于自己的优势或者弥补自己的劣势。

值得一提的是，本作将会在 9 月 15 日至 18 日进行封测活动，对应 Xbox One、PS4 以及 PC 平台，玩家只需要前往游戏官方网站就能报名（需科学上网），对本作有兴趣的玩家不妨留意一下。

▶大太刀的攻击范围是三者中最大的。

值得一提的是，同一类型的英雄在不同势力也会截然不同。例如骑士阵营的前锋型英雄“守护者”，有着攻击和防御均衡的特点。而武士阵营的前锋型英雄“剑圣”则手持大太刀，防御相比守护者稍显逊色，但攻击速度以及范围都比前者优秀。维京阵营的前锋型英雄“掠夺者”和他们相比则更像是一名肉盾型英雄，专注攻击的“掠夺者”有着三者中最高的攻击力。



肉盾型

抵御能力强，攻击虽然频率低却攻击高，擅长防守据点以及攻击敌方 AI 士兵。

混合型

顾名思义，混合型英雄是集合了前三者特点的角色。虽然每种方面都擅长，但缺点是并没有特别专精的方面。混合型英雄是四个英雄中最难上手的一个，但其面面俱到的特点只要利用得当，便能在战场上创造独一无二的优势。

文 告鸟（实习编辑） 美编 NINA

科隆游戏展 2016

BATTLEFIELD 1

BF1	EA	主视角射击
多机种	Battlefield 1	中文版
	2016年10月21日	本地1人，在线64人	对应年龄：16岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

战争一直以来都是各大厂商看重的游戏题材，然而一个创意、一个想法在经济市场的熏陶下，难免会走进畸形的道路。此时此刻，当拿起手柄，提起武器进入游戏时更多的是种行为，少了股冲动。打开瞄准镜的目的仅仅为了击杀敌人，获取分数，解锁更高级的武器装备，或是拿下一场MVP安抚一天的疲劳。而游戏厂商也是如此，只是为了提供给玩家类似的体验而一味地咀嚼着现代、未来、高速、科技之类的卖点，"战争游戏"与"射击竞技游戏"同质化愈发严重，丢失了"战争"这最初的衷心。

不过新的枝丫也总是孕育在畸形的发展之上，Dice在EA高层的反对下坚持开发出的《BF1》，给玩家们带来一场无与伦比的战争体验。



远方，天际便是征途



■天气沙尘暴的影响，视野非常有限。

《BF1》的首次开放测试预计在2016年8月31日登录PS4/XOne两个平台，而本次开放测试只有一张地图——西奈沙漠。模式为64人征服模式和24人突袭模式。Dice表示这张地图将是Dice有史以来制作过的最大地图，而且玩家并不用担心，不会存在走很远才会碰到一个敌人或者友军的情况。沙漠上的奔驰战马与装甲火车，天空双翼飞机不停的对地面轰炸，玩家时时刻刻都将会处于战争的氛围中，丝毫不得停歇。而独特的沙漠地图结合新的天气系统，战局的走势可能一瞬间就会被逆转。敌人可能在沙尘暴的期间逃离沟壑，也可能利用沙尘的掩护发动一波近距离奇袭。众多不确定的因素使得战争更具真实，也消除了随机分配出的大神队伍带来碾压使得游戏性打了折扣。当胜利之后，望着远方黄沙与天相接的天际线，一股说不出的畅快与喜悦。

驰骋，金戈铁马



一战是以骑兵作为主力兵种之一参加并发挥了巨大作用的最后一场世界大战，各国都有着自己的骑兵军团：德意志骑枪兵、匈牙利骑兵、土耳其骑兵、沙俄哥萨克骑兵以及英军骑兵。而在《BF1》中，战马也是一个独特存在。战马不像以往载具那般坚固，但却异常的灵活。可以理解为类似摩托一样的存在，却具有生物的灵性，例如当你选择越过障碍或者从高台上跳下，迂回或拒绝的生物本色将被巧妙的展现出来。战场上可以随机碰到马匹，或是重生便选择骑马。上马后主视角会自动切换成第三人称视角，马本身也具备一定的战斗能力，你可以使用马匹践踏或是踢飞敌人，也可以拿出阿拉伯弯刀扮演一次轻骑兵。使用得当甚至可以利用战马与对方坦克进行周旋，利用爆破物进行歼灭，毕竟在一战时期枪械对于坦克装甲的威胁还是有限，骑兵成为了攻略敌方装甲单位的重要职业。战马本身也可以作为一个移动的补给站，骑者可以从马包中丢出弹药和绷带协助队友。

虽然战马有许多优点，但是骑乘战马也会更容易成为对面集火的目标。战马比骑者拥有更多的生命值，但是却很难控制战马的速度，奔跑下很难逃离枪械的锁定。有趣的是，工程兵可以使用扳手修复载具，而战马则是由医疗兵或者携带饲料来进行治疗。





▶官方宣传片中，一闪而过的海战镜头。

铁城，硝烟与战火



在E3上EA放出的Alpha测试中，我们见识到了令人震撼的战略性载具——齐柏林飞艇。而本次西奈沙漠地图将会体验到来自俄国大名鼎鼎的“扎阿穆列茨号”装甲列车。驰骋的装甲列车贯穿于整个战场，起着决定性的作用。玩家可以在列车上使用努登费尔特速射炮进行远处炮火压制。我方骑兵也要密切保护着列车防止敌人突袭上列车。装甲列车会自动出现在相对于劣势的阵营，用来作为逆转的关键。



《BF1》的陆空我们都已经见识到了与之前的改变，至于海战，从一闪而过的战舰镜头来看，相信Dice能给我们一个同样壮阔的海战。

关于8月31日测试内容

BATTLEFIELD 1

游戏中玩家将被分配成奥斯曼帝国军与英国军队。在奥斯曼帝国军这边将会体验到全新的骑兵精英职业，而英国则会有坦克兵的进阶职业。当你在战场上找到合适的载具或者武器时你就会立即进化成这些精英兵种。还有喷火兵，飞行员，坦克手等等，也将拥有与以往全然不同的体验。而新增加的军刀、刺刀、狼牙棒也会令这场战争更加的热血沸腾。拿起你的手柄，真真正正地去打一仗吧。

科隆游戏展2016



FIFA 17

授权合作再扩张

自 E3 之后，《FIFA 17》又接连不断地公布了不少全新的情报，除了一些可以预见的变革之外，游戏最大的变化还是封面球星的更换。在梅西的代言合约到期后，今年 EA 提供了四位新星球员供玩家投票选择，最终德国球星马尔科·罗伊斯战胜包括罗德里格斯、阿扎尔以及马夏尔等三人，成为了《FIFA 17》的封面球星。

FIFA 17	EA	体育
多机种	FIFA 17	中文版
	2016年9月27日 / 本地1~4人，在线2~22人	对应年龄：未定
	售价PS3/PS4：449港币、XOne/X360：429港币	

文 简子君
美编 Juxi

通过连续多年来的优异表现，“《FIFA》系列”的品牌价值一再提升，这也让他们得到了更多足球俱乐部的认可，除了顺风顺水收获着大联盟的授权外，EA 也和不少豪门俱乐部展开了深度合作，这些努力势必也将在新作中为玩家创造更好的游戏体验。

日本职业足球联赛确认加入

在六月末的时候，EA 官方放出消息确认新作中将获得日本职业足球联赛的授权，J1 联赛的 18 支球队都会被收录。此次的授权还将包括球队 Logo、球衣及球员名单，以上这些内容都会加入 Ultimate Team 及其他游戏模式中。除了 J1 联赛外，日本联赛杯也会出现在游戏之中。

J1 联赛球队名单

区域	球队	区域	球队
关东	鹿岛鹿角	北越信	新潟天鹅
	甲府风林	东海	磐田喜悦
	浦和红钻		名古屋鲸鱼
	大宫松鼠	关西	大阪钢巴
	柏太阳神		神户胜利船
	FC东京	中国	广岛三箭
	川崎前锋	九州	福冈黄蜂
	横滨水手		鸟栖砂岩
	湘南比马	东北	仙台七夕





◀大阪钢巴队今年更换的全新主场市立吹田足球场也会收录在游戏内。

欧洲豪门战略合作



在去年敲定了和皇家马德里等队的合作之后，今年 EA Sports 先是宣布与尤文图斯展开合作，之后又确定将成为德甲豪门拜仁慕尼黑足球俱乐部的官方合作伙伴，又与曼联达成全球战略合作，并成为未来三年内曼联队的官方电子游戏合作伙伴。在达成了合作之后，EA Sports 将会对这些俱乐部中的球员进行全新面部扫描，在系列更换寒霜引擎后，这些球员的面部建模也将变得更为真实。拜仁队的诺伊尔、罗本、莱万多夫斯基、博阿滕、科芒；曼联队的鲁尼、马夏尔、林加德、德佩、拉什福德等著名球星都在此次面部扫描的名单中。

◀今年夏天自尤文图斯转会到曼联的“章鱼”博格巴，目前已经在英超赛场展现出了强大的统治力。

在拿下几家俱乐部的合作协议之后，EA Sports 又宣布会继续与英超联赛进行深度合作，EA Sports 将成为英超联赛接下来连续三个赛季的领衔赞助商，这也意味着 EA Sports 将在接下来的三年中继续拥有英超联赛的独家游戏授权。此外，EA Sports 的 logo 也将会出现在英超联赛的转播界面以及现场的广告牌上，同时 EA Sports 也会成为英超联赛每月最佳以及赛季最佳球员的赞助商。



进化操作

全新进攻技巧

在前作正脚背传球的基础上，本作加入了正脚背射门的机制，通过特殊的操作玩家能在各种情况下使出正脚背射门的技巧，可以在凌空抽射时踢出贴地快球甚至以此进行精准射门。除了脚法以外，头球也有了新的改变，这一作中玩家可以使出向下的头球进攻来攻破对方门将的防守。

传球系统上，本作加入了全新的穿越传球系统，让玩家可以提前将皮球传出，让锋线球员在更好的位置接到传球并撕开对方的防守。在整体节奏提升的同时，守门员也有了更多的开球选择，正脚背开球或者手抛球可以快速从后场发起反攻创造得分良机。



最后，尽管在身体接触方面“《FIFA》系列”已经做得足够出色，他们还是对这一内容进行了优化。除了真实的对抗还原外，这一次游戏将特别为身体对抗增加一个专属按键，玩家可以更积极地使用身体对抗，甚至在无球时利用这一功能来为自己赢取空间，当然基础的背身倚人接球和护球等动作也可以轻松实现。

主动智能系统

这次的《FIFA 17》中 EA Sports 更加鼓励玩家进行进攻，而为了使游戏中的进攻更为流畅，EA Sports 为《FIFA 17》创立了一个全新的主动智能系统（Active Intelligence System）。通过这一系统无球球员在赛场上的跑位将变得积极聪明，寻找时机的能力也更为出色。为了实现这一特性，EA Sports 还专程邀请来了马尔科·罗伊斯进行合作，对系统进行了优化。

拥有了主动智能系统之后，《FIFA 17》中 AI 球员对赛场上空间的反应将更加真实，他们会分析周围的情况做出选择以便创造更好的进攻机会。游戏中你会发现队友的跑动变得更有目的性，他们甚至会进行跑位假动作，并通过配合做出一些可以撕开对方防线的提前跑动或者突然切入等。

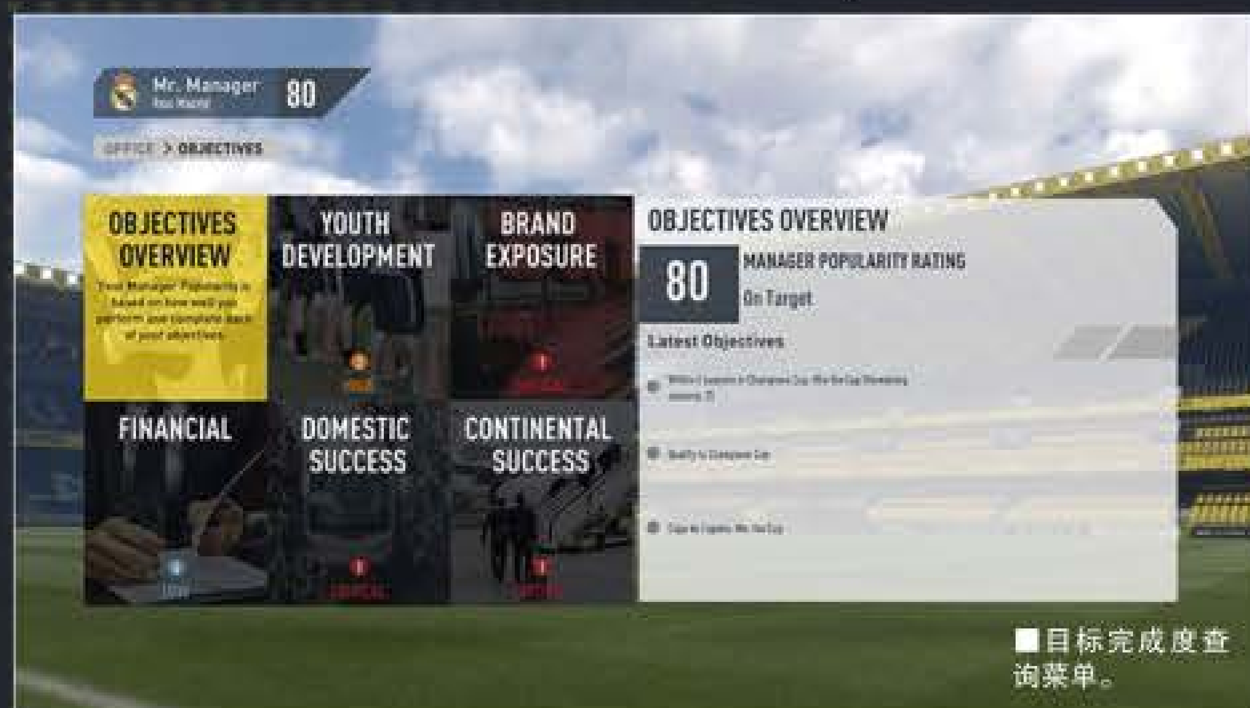


▲主动智能系统能够给予你更好的进攻选择和机会。

模式升级

绝对的俱乐部经营

在这次的生涯模式中，玩家将获得更加深入的生涯模式体验，在被 EA Sports 称作绝对的俱乐部经营（Total Club Management）的新进化中，游戏将提供五个全新的俱乐部目标来让玩家完成，这些目标会被董事会设定优先等级，不同的俱乐部董事会对球队的要求也有所不同，玩家出任不同球队的经理时都会有迥异的体验，短期和长期目标的不同将使我们扮演角色的任务发生很大的改变。对应这五个新的目标，生涯模式中将出现一个新的菜单，在这里玩家可以看到这些目标的进度，根据目标的完成度，作为经理的我们也会获得不同的评价和待遇。



■目标完成度查询菜单。

游戏中董事会的期望分为五类：

- 在国内取得成功
- 在洲际取得成功
- 品牌曝光度合格
- 财政状况达标
- 青训发展

在这五大类期望目标的决定下，例如皇马这样的豪门俱乐部会对俱乐部有很高的要求，对青训发展也有要求但并不会特别重视，而同时他们对财务状况几乎没有限制，玩家只要带领球队获得出色的战绩即可。但如果想要做一名劳心劳力事必亲躬的总经理，那么选择一个不是那么有财的俱乐部就可以更好地满足你的期望，当然这种情况下带领俱乐部获得成功也能得到更大的成就感。

财政系统

因为俱乐部目标的变化，《FIFA 17》在这次的生涯模式中引入了经过重新制作的更加真实的财政系统——俱乐部财产（Club Worth）。在这个系统中，玩家收入和支出来源的细节会更加完善，而且可以看到财政收支被细分为转会、租借、比赛日、媒体和产品销售收入等众多条目。玩家还能在财政菜单下看到球员和球探的工资、青训设施、场馆维护和差旅费用，这些细节可以保证玩家更清晰地了解俱乐部的财政状况。



►在这次的新作中，玩家扮演经理时还可以选择11个预制的形象，并像主教练一样来到场边指导。

更多全新细节

最后，在这一次的科隆游戏展中 EA Sports 又放出了一支全新的游戏预告，从这两分钟的影像中，我们也获得了不少有价值的内容。不过因为大部分都是一些细节上的展示，这里只做一些简要盘点。

- ●更换寒霜引擎并进行了全新面部扫描后，许多球员建模都有了明显进化。
- ●球员对裁判的判罚会有更加真实多变的反应。
- ●球员庆祝动作更为丰富，队友之间的互动也增加了许多。
- ●增加了主教练庆祝动作，并且为他们准备了更多的出镜机会。
- ●球场细节（观众建模）更加精细，赛前热场活动更为丰富。
- ●FUT开包时增加特殊动画，开出卡片后会有对应的球员从卡片后面走出。
- ●球员名单、选手造型及动作、新球场建模更新。



▲金发梅西已经更新完毕。

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 贝尔贝特 ■出自《绯夜传说》 ■Coser 秋沙雨

绯夜传说 テイルズオブベルセリア

■BNEI ■角色扮演
■2016年8月18日 ■日版

PS4/PS3

- 在前作基础上进化的战斗系统
- 数量众多的小游戏和收集要素
- 对前作细节和设定的进一步补完

热血推荐 26

本作的系统在前作基础上实现进一步的进化，每个角色的魂力爆发能够应对各种突发情况，同时充分体现角色个性。强制弹出的小对话能让玩家不会漏下任何细节，而与前作《TOZ》相关联的支线和NPC对话能够给予玩家另一种感动。PS4版60帧的流畅体验是一大特色。

作为《热情传说》的前传，本作的剧情在各方面都有着联系，不过即使没有玩过前作也不妨碍阅读本次的故事。**游戏方面改进了前作被诟病的几处地方，战斗系统也变得更为爽快**。也正因为倾向爽快，导致游戏的整体难度偏低，但这并非影响游戏体验的因素，喜爱JRPG的玩家值得尝试。

虽然游戏引擎依然未发生变化，但是画面表现力依然十分出色。战斗系统进一步革新，PS4版60帧的流畅运行帧率，更是使得战斗的爽快感倍增，前作的视角问题也得到了解决。本作的主线流程很长，剧本也拥有高水准，而大量的支线任务以及小游戏也保证了耐玩度。

杀出重围 人类分裂 Deus Ex: Mankind Divided

■Square Enix ■动作冒险
■2016年8月23日 ■美版

PS4/XOne

- 赛博朋克风格的故事背景
- 允许玩家使用多种风格攻略关卡
- 具有浸入感的游戏体验

热血推荐 25

还是那个配方，还是那个味道，《人类分裂》比5年前的《人类革命》更成熟也更多元化，但本质上并没有太革命性的改变，对于主流风格的妥协也并不明显，加上游戏本身故事背景庞杂却没有中文，注定让本作还是偏向小众。按照Steam的流行评价来说，就是：我很喜欢，但不一定适合你。

本作和前作相比并没有多大区别，玩家可以根据自己的玩法来制定自己的战术依然是本作的主要玩法之一，新增加的技能也丰富了玩法。剧情依然是本作最大的亮点之一，但没有中文比较遗憾。值得一提的是，本作的PS4版有卡顿死机的问题，希望今后官方能够修正。

尽管游戏的几段宣传片都十分炫酷，但是进入游戏后还是必须面对本作潜入为主的本质。出色的剧情节奏加上优秀的任务设计，让本作有了上乘的单人流程体验，活用各种技能延伸出的多变打法也让人乐于不断挑战。不过游戏本身存在拖慢和卡死的质量问题，还有待后续更新来改善。

无人天空 No Man' s Sky

■Hello Games ■动作冒险
■2016年8月9日 ■中文版

PS4

- 形态各异的星球与物种
- 无比庞大的星系与宇宙
- 充满未知的探索与发现

热血推荐 19

余烬（实习编辑）

不尽人意的初期引导、单调重复的游玩体验、过于遥远的最终目标，本作的实际内容配不上其3A级别的宣传。**而多人合作模式的缺少，以及频繁出现地报错弹出，不得不让人怀疑本作是否只是一款半成品**。但作为目前惟一（看似）创造了巨大宇宙的游戏，本作确是电子游戏的又一里程碑。

数量庞大的随机星球却没有足够的样本库支撑，使得本作星球地形和生物的重复度都很高。加上本作并没有一个比较明确的游戏目的，在探索的新鲜感褪去后很容易就会产生枯燥感。形同虚设的多人部分也让本作"名副其实"的"无人"，希望官方之后能继续推出新内容。

大量的重复内容，单调乏味的游戏方式，加上那个已经沦为笑柄的线上模式，本作辜负了玩家多年来的期待，也白瞎了索尼如此不遗余力的宣传。虽然游戏设定确实存在着许多可能性，但现阶段完成度还是太低。好在65daysofstatic的音乐选得出彩，才能缓解一些旅途中的无聊寂寞。

文 清国清城 编 纱迦 美编 anubis

《无人天空》技术剽窃疑云

创造宇宙的"超级方程式"可能涉嫌对某科学家的专利侵权

《无人天空》注定要成为今年最具话题性的游戏之一。暂且不论其销量将达到怎样的水平，对整个业界来说，它更大的意义可能是其核心算法。《无人天空》的算法能够自动生成1800亿亿颗星球，每个星球上都有各自独特的地形与生物。实现这一切，只用了60万行计算机代码，整个游戏的容量只有6GB。

场景的随机生成技术在游戏业界早已不新鲜，在8位机时代就有一些游戏实现了随机生成的迷宫。但本作的算法生成技术与随机生成并不是同一个概念。在《无人天空》的游戏开发过程中，Hello Games程序员兼创始人Sean Murray就已经意识到游戏业界现有的程序生成技术无法实现他所需要的场景多样性。但他发现了一个叫做"超级方程式"的独特算法。

这个"超级方程式"的发明者是比利时生物学家Johan Gielis，他是比利时安特卫普大学生物工程系的客座教授。多家公司聘请他担任首席科学家，试图将其方程式应用于商业领域。

"我最初是为了描述植物的形状而开发了这个方程式，"Gielis博士说。"学术家有很多种数学方法和算法来描述植物，但没有哪个能从几何学上理解这些植物。"

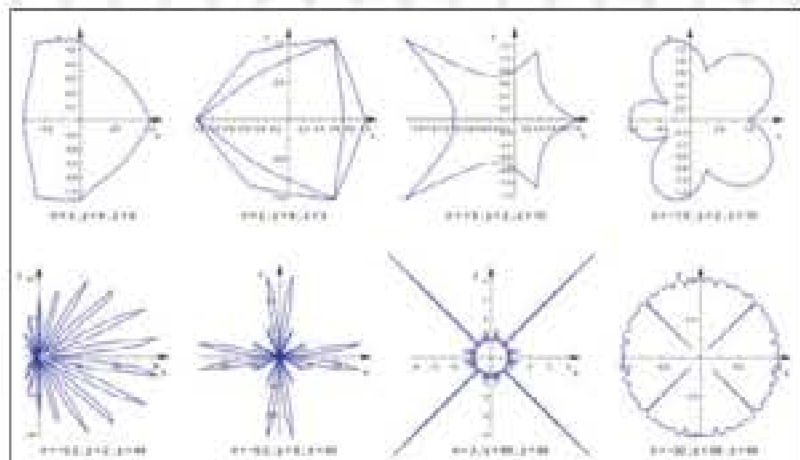
2003年Gielis博士在他的研究论文《将类型广泛的自然与抽象图案进行统一的泛用几何变幻算法》中提出了"超级方程式"，该文在《美国植物学报》中发表，方程式表述如下：

$$r = f(\phi)\frac{1}{\sqrt[n_1]{\left(\left|\frac{1}{a}\cos\left(\frac{m}{4}\phi\right)\right|\right)^{n_2} + \left(\left|\frac{1}{b}\sin\left(\frac{m}{4}\phi\right)\right|\right)^{n_3}}}$$

虽然看起来有些复杂，但该方程式已经相对简单地将几乎所有的几何图案进行了总结，从圆形到星形再到螺旋形，都在其范围之内。它实际上是以"单位圆形"（半径等于1）的方程式进行改良，加入了一些条件，修改了一些点与形状的比例。改变一个参数，就能将一个圆形延展成椭圆形，还有其他条件可以改变对称条件或者边的数量。Gielis称他的公式能够描述很多种自然形状，包括基本粒子、花瓣形状甚至是时空。超级方程式的优点是可以实现连续形状变化，"所以它非常易于定义非常不同的形状，只要改变一些参数就行，因此最适合软件与游戏。"

那么《无人天空》到底是不是偷了Gielis的"超级方程式"专利？需要注意的是，公式本身是不能申请专利的，但可以申请对于该公式的应用范围。律师指出："要获得数学方程式的版权是非常困难的，不过你可以申请限制该方程式的实际应用。"

Gielis分别在2005年和2009年获得了欧洲与美国的专利授权。而他的超级方程式的软件应用权被荷兰公司Genicap获得。而Genicap最近提出《无人天空》未经允许使用了他们的专利方程式，该公司发言人Jeroen Sparrow说："我们并未向Hello Games提供授权。"



▲由超级方程式生成的结构图案。

对此，玩家们纷纷指责Genicap是"专利流氓"——也就是占着茅坑不拉屎，拥有技术专利却不生产任何相关产品，专门用于打官司的公司。但事实并非如此，Gieles的方程式已经被应用于多款产品，比如3D打印和天线。由此还专门设立了一家Antenna Company，使用超级方程式设计一些WiFi路由器的组件，提供给思科、惠普、英特尔等客户。

该方程式也将被应用于游戏引擎。Sparrow说："Genicap正使用超级方程式开发一款革命性的软件，可提供给独立工作室和大型游戏公司。我们目前还处在概念阶段，预计今年秋季公布详情。"

这起专利纠纷的起源是《纽约客》杂志曾经做的一个大型报道，当时Sean Murray向记者透露《无人天空》使用了超级方程式。Genicap正是看过这篇报道后，才知道Hello Games侵犯了他们的专利。但在Genicap提出侵权交涉后，Sean Murray在自己的推特上说："《无人天空》其实并没有使用超级方程式，更没有侵犯专利，这就是无中生有……大家都很心寒。我祝福Johan Gielis未来好运。游戏发售后我们会一起聊一下数学。"

之后Genicap也做出了声明："之前有过一些消息来源，包括Sean Murray本人指出或多或少地使用了超级方程式。昨天Sean Murray

邀请我们去 Hello Games 喝杯咖啡，说要向我们澄清一些事情。我们当然乐意。”

虽然 Genicap 应该不是专利流氓，但是选择在游戏刚好做完的这个时间节点提出侵权质疑，确实很令人怀疑其动机。另外《纽约客》的报道中提出“超级方程式”使用了 120 行代码——这么详尽的细节不是一个有经验的编辑能够误解或者瞎编的。Murray 可能是在某个阶段使用了该方程式，或者后面改用了其他技术。

目前看来，Murray 似乎非常自信自己没有侵犯专利，也许他只是使用超级方程式来进行演示，让《纽约客》的编辑明白将公式使用到游戏的代码中是多么容易的事。另外一个可能是 Hello Games 只是将超级方程式作为灵感来源，自己开发了一个类似于超级方程式的核心技术，可以说是该方程式的优化版。要知道超级方程式本身也是对已有其他公式的基础上进行改良，因此这种优化并非侵权。

> 实现这一切，只用了 60 万行计算机代码，整个游戏的容量只有 6GB。

当然，在与 Murray“聊过数学”之后，Genicap 也许仍然相信 Johan Gielis 的专利被侵犯了。也许两家公司会打官司，或者达成某种和解。无论如何，如今《无人天空》已经发售，利用算法生成的宇宙已经呈现在玩家面前。Hello Games 也会继续对他们的方程式进行改良，未来将会带给玩家更精密、更复杂的世界。就像 Sean Murray 所说，宇宙本身可能只是上帝的超级方程式。只要朝着这个方向不断改良，在游戏中创造一个真正的世界又有何不可？



从《无人天空》的首日补丁说起……

已成为普遍现象的首日补丁，实际是家用机游戏发行流程短板的补救措施

《无人天空》近日的首发情况可以说是相当混乱，开发商 Hello Games 没有按照业界常规在游戏发售前将评测版发给媒体。结果很多零售商打破了发售解禁日期规定，在游戏发售之前偷跑版就已经无处不在了。于是 Polygon、Kotaku 等知名游戏媒体还有各种视频主播们纷纷入手了偷跑版。Hello Games 一再强调偷跑版并非最终版本，首日补丁对内容进行了大量的修改，媒体与主播们对于偷跑版进行评测会对玩家造成误导。

首日补丁的现象越来越常见，出现这一现象的原因是游戏开发商们总是难以在原定截止日提交最终游戏版本。这是一个有趣的现象：几乎所有的游戏开发商总是要比原定时间晚两个星期才能把最终版本做出来——不管这个原定时间是否宽裕。

Patch Notes

Update 1.03
Hello Games has been hard at work to improve No Man's Sky.

We've had to regenerate the universe.

NOTE! Your in-game location may be adjusted as a result. Your overall progress will be unaffected.

* Terrain is more weird and varied. Destruction is more powerful.
* LOD generation entirely asynchronous.
* Scanning from space now possible.
* Extreme hazardous planets may now be generated. Please exercise caution upon planetfall.
* Low atmosphere planets may now be generated.
* Tuned frequency and intensity of space conflict. Ship bounties added. Expect trouble.
* Streamlined inventory management.
* Guidance and freedom are now optional.
* More secrets.

Going to sleep now.

开发家用机游戏是一个复杂的过程。家用机本身的开发环境就相对封闭，与 PC 相比架构较为复杂。所以在开发家用机的过程中，需要开发商与主机商的技术支持人员紧密合作。虽然家用机本身从发售之日起到退出市场，基本规格保持不变，但每一年各种零部件的生产工艺都在改进，主机内部的零部件将会采用全新的工艺进行生产，因此不同时间批次生产出来的主机，内部构造是有一些区别的。而游戏开发商使用的开发机版本也在不断更新，在新版本开发机上开发的游戏，就有可能出现在老版本主机上运行出现故障的情况。

为了确保游戏在所有主机版本上都能顺利运行，主机厂商制定了一个“认证”流程。在 PC 游戏发行平台上，比如 Steam、GOG 等，游戏的各种售后问题都是由开发商自己解决，不管出了多大的技术问题，平台方概不负责。但也因为平台方没有限制，所以开发商想要什么时候发行游戏都可以，发行之后再不断打补丁和更新。而家用机游戏则是采取“品质保证”的产品思路，必须确保摆在货架上销售的实体零售游戏有着可靠的质量。“认证”流程就是为了确保所提交的版本是质量过关的。所有开发商都能理解认证流程存在的必要性，但所有开发商也都痛恨认证流程。因为这个过程意味着大量的内容核查列表，每一条都要检查通过之后才能上市。这个列表的长度是相当恐怖的，更恐怖的是不同平台都不相同，不同地区也有所不同。

认证过程是主机游戏发行过程中非常重要且必须的一个环节。通常情况下需要填写一份非常复杂的表格，随着游戏母盘一起提交给硬件厂商。而且还要提前预约一个进行认证的时间，如果当期没有时间空档，可能还要延后。毕竟负责版本测试的人力有限，在同时提交的游戏太多的情况下也只能顺延。好不容易把认证时间预约上了，你提交的版本还有很大的几率被打回。然后又要把内容和材料补上，重新预约一个时间。等到终于开始认证测试了，主机商的测试人员会出一份认证报告，其中会列出需要修改的内容，按照严重等级分为“必须修复”、“修复”、“建议修复”几个等级。需要修复的内容太多，则认证失败，必须重新准备游戏版本，从第一步开始重新来过。

认证过程中的某些问题是不可能避免的，比如游戏版本与最新固件冲突的情况。主机厂商的固件更新时间及更新内容对于游戏开发商来说是不可控因素。在这种情况下，开发商可以要求走特批通道，而这个过程就要看开发商与主机商之间的关系是否过硬。无论如何这都需要时间。

主机商的需求文档“语焉不详”也是一个

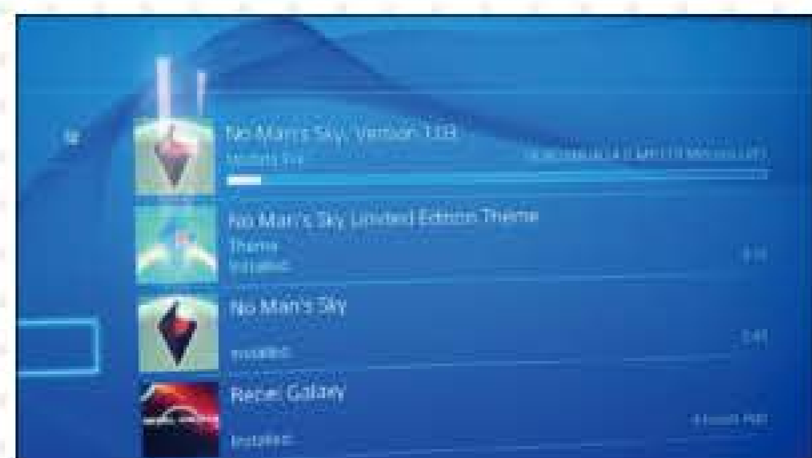
令人头疼的问题。比如某主机商的审核需求文件中有一栏“素材文件”，其中没有说明需要提交的是什么素材文件，而如果没有提交文件，就无法进行提交。如果提交了，但是没提交对，将无法通过审核。那么你就要错过一个星期的时间。如果在审核列表那成百上千个条目中你不幸漏了那么几条，那么你也要错过一个星期时间。如果欧版和美版某些细微的差异规定你没有发现，你还要错过一个星期。所以，认证过程虽然理论上只要一个星期，实际花上几个月也不足为奇。在时间就是生命的游戏业界，这能把开发商给急哭了。

认证过程是一个技术性过程，主机厂商审核的是技术层面的内容，对于游戏内容本身并不做过多干涉，“游戏是否好玩”并不在审核之列，只要列表中那些条目都符合就算通过了。所以开发商为了能有更充裕的时间，通常是将并未最终做完的版本提交审核。

对于光碟零售游戏，在审核结束之后还要生产、发货。从提交审核到游戏上架，需要 1~3 个月的时间。这其中还要考虑到可能在认证过程出些幺蛾子，所以最好还要预留更长时间。

于是，提交审核的“最终定稿版本”其实并非最终版本，开发商会利用从提交审核到正式上市的一两个月时间，将未做完的内容完成，然后以首日补丁的方式提供给玩家下载。这就是首日补丁如此常见，而且补丁容量总是相当巨大的原因。因为玩家拿到手的光盘只是 1 到 3 个月之前的版本。在这段时间里完全可能对游戏做出巨大的改变。





所以首日补丁的存在并不是一件坏事，它实际上是弥补现有主机游戏审核体制缺陷的一个解决方案。以《无人天空》为例，如果没有首日补丁的话，玩家可能还要再等 1 到 3 个月才能玩到。可能玩家会说，不能赶在预定时间将最终版本做出来，是开发商的项目管理能力不行。但实际上如今家用机游戏的复杂程度之高，是根本不可能做到完美的程度。当游戏版本提交之后，眼看着距离发售还有几个月时间，开发商们不会就此撒手不管，能优化的尽量优化，能修改的尽量修改。如今的游戏已经没有“做完了”的说法，在游戏发售后还要持续更新，更不用说必要的补丁修复了。

> 以《无人天空》为例，如果没有首日补丁的话，玩家可能还要再等 1 到 3 个月才能玩到。

Xbox One S 内部揭秘

采用当前最高级的生产工艺，主机内外焕然一新

在新主机的发售时间上抢占先机是微软的一贯策略，这次微软又走在了前头。在 E3 展上公布的 Xbox One S，不到两个月后就迅速上市。Xbox One S 率先打破了游戏机的升级换代规律，开始走上一条类似于 iPhone 的快速换代之路。

微软产品营销及规划高级总监 Albert Penello 确认，Xbox One S 的系统级芯片（SoC）使用的是 16 纳米的 FinFET 生产工艺，其晶片占位只有 240 平方毫米，比 Xbox One 所用的 28 纳米 SoC 小了三分之一，功耗也减少三分之一。该芯片的生产商是台积电，与 Nvidia 的 Pascal 芯片系出同源。

在性能上，Xbox One S 最大的卖点就是能够播放 4K 超高清视频，为此微软对新主机的多个主要零部件进行了升级。首先是为 SoC 加入了一个 4K HEVC 解码器，使其能在硬件商处理压缩的视频流媒体。其次是将视频输出升级为 HDMI 2.0 和 HDCP 2.2。界面的修改全部集成到 SoC，从而能够满足 4K 超高清以及 HDR 格式所需的更高带宽的视频输出，以及版权保护所需的相关技术。当然光驱也进行了升级，能够支持 BD-UHD 光盘格式。此外 Xbox One S 终于支持 4K 帧缓存，也就是说理论上支持 4K 游戏，虽然不可能实现 4K 的 3A 级大作，但对于一些美术出色的独立游戏，4K 已成为可能。

Xbox One S 在性能提升的同时，体积也缩小了许多。这是因为采用新工艺降低了 SoC 的功耗之后，与之相关联的各种元器件都可以相应地做到更小。更小的主机总是更令人喜爱，从 PSone 开始，这种中期小型化改款已成为业界标准。同时 XBOX 系主机历来的巨大电源一

直被人诟病，内置电源是玩家多年来的呼声。因此在设计 Xbox One S 的时候，这是要优先解决的问题。利用多年来在散热与静音技术方面的积累，这次微软设计出了不仅更紧凑，也更稳定、更安静的主机。这也得益于新主机使用的全新散热设计——通过一个铝制的散热片，加上两个导热管，以及一个 120 毫米的轴流式风机，将热流从整个主机有效疏散。

几年前在设计 Xbox One 的时候，Kinect 仍然是微软的重要战略，当时在主机设计上就处处为 Kinect 考虑：从专门的 Kinect 插口，到 CPU 中专门为 Kinect 预留的处理能力……可以说 Xbox One 的硬件设计上为 Kinect 牺牲了许多。而如今微软几乎已经放弃了 Kinect，主机设计师也因而得到了解放。由于取消了 Kinect 接口，微软能够将整个主板的设计进行有效地优化，这也是其电源能够做得更小的原因。

为了确保与 Xbox One 的兼容性，Xbox One S 在架构上不能有大的变化，不过好在 Xbox One 本身的性能也没有完全解锁。这次微软借此机会将 GPU 频率从 853 MHz 提高到了 914 MHz。这样开发者在游戏中使用 HDR 效果就不用担心会对其他的画面表现造成影响。微软决定将这 6% 的额外性能提供给所有游戏，某些使用动态解析或者解锁帧率的游戏，画面表现上会有一些提升，不过并不明显。微软不希望将这作为新主机的卖点。

在 GPU 频率提升的同时，ESRAM 内存的带宽也得到了大幅提高，峰值从 204 GB/s 提高到 219GB/s。不过 GPU 频率仍然锁定在 1.75GHz。

HDR 对于整个画面的美感提升有很明显的影响，很多游戏通过补丁的方式加入 HDR 支持。比如《古墓丽影 崛起》打了 HDR 补丁后，画面明显精美很多。Xbox One S 更好地支持 HDR 之后，预计也会有开发商们为 Xbox One 的老游戏提供 HDR 补丁。将其与 HDR 电视机配合，将会有明显的效果。Xbox One S 的 HDR 支持采用的是 HDR10 格式，这是面向 UHD 蓝光的标准 HDR 格式，大部分支持 HDR 的电视机都支持 HDR10。

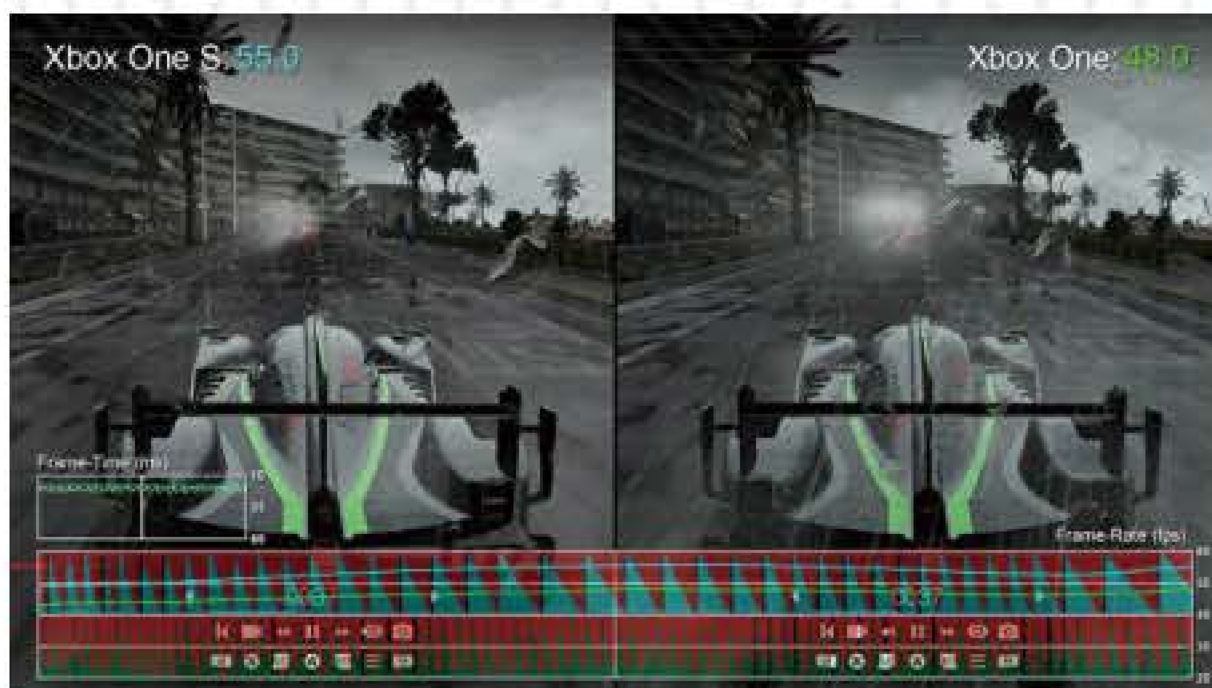
Xbox One S 在硬件上的另外一个主要改良之处就是采用了全新的 UHD 蓝光光驱。过去人们以为只要通过固件更新就可以让原有的蓝光光驱支持 4K 播放，而实际上除了 DSP 固件更新外，还需要给 Xbox One S 搭载一个新的光学组件，使其能够读取三层的 UHD 蓝光光碟。而且 HDMI2.0 和 HDCP2.2 版权保护都是 BD-UHD 认证必须的，而这都是无法在 Xbox One 上实现的。

实际上，Xbox One S 与原版 Xbox One 相比，就像是对 PC 显卡进行官方原厂超频，在某些方面的提升可能比玩家想像的更大。根据外媒的广泛测试，部分游戏的相同场景帧率提升了 9 帧，对于某些高速动作的游戏来说这无疑是令人振奋的事。当然这些数据是借助设备测试得出，而且不代表所有游戏的情况，玩家用肉眼观察可能不会有很明显的感受。这也是微软不想将画面提升作为卖点进行宣传的原因。对于消费者来说，更重要的是这款新版本的主机变得更精致优雅。想要真正高性能版本的玩家，还是慢慢等待“天蝎座”吧！





实际上，Xbox One S 与原版 Xbox One 相比，就像是对 PC 显卡进行官方原厂超频，在某些方面的提升可能比玩家想像的更大。



▲游戏运行帧率对比，Xbox One S 版的提升相当明显



▲这就是 Xbox One S 的全新 SoC，从 28 纳米工艺进化到 16 纳米工艺，面积大大减小

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
游戏情报站
热点追踪

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 8月15日～8月21日

排名	机种	变动	游戏名	原名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	PS4	NEW	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	173,537 套	173,537 套	BNEI	角色扮演	2016年8月18日
2	PS3	NEW	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	76,186 套	76,186 套	BNEI	角色扮演	2016年8月18日
3	3DS	↓	妖怪手表3 寿司/天妇罗	妖怪ウォッチ3 スシ/テンプラ	62,343 套	1,120,378 套	Level-5	角色扮演	2016年7月16日
4	3DS	↓	龙珠 融合	ドラゴンボールフュージョンズ	18,343 套	127,652 套	BNEI	角色扮演	2016年8月4日
5	3DS	↓	智龙迷城X 神之章/龙之章	パズドラクロス 神の章／龍の章	16,370 套	144,106 套	GungHo	角色扮演	2016年7月28日
6	3DS	↓	星之卡比 机械行星	星のカービィ ロボボプラネット	12,365 套	407,297 套	Nintendo	平台动作	2016年4月28日
7	Wii U	↑	我的世界	Minecraft: Wii U Edition	9,786 套	91,410 套	Microsoft	动作冒险	2016年6月23日
8	3DS	↓	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	ポケットモンスター オメガルビー／アルファサファイア	9,353 套	2,871,259 套	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日
9	3DS	↓	马里奥与索尼克在里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	8,155 套	223,510 套	Nintendo	体育	2016年2月18日
10	Wii U	↓	马里奥与索尼克在里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	7,297 套	81,445 套	Nintendo	体育	2016年6月23日

美国 USA TOP10

统计期间 7月10日～7月16日

排名	机种	变动	游戏名	原名	本周	累计	厂商	类型	发售日
1	3DS	NEW	怪物猎人X	Monster Hunter Generations	102,288 套	102,288 套	Capcom	动作	2016年7月15日
2	PS4	↓	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	36,661 套	5,005,369 套	Activision	主视角射击	2015年11月6日
3	PS4	→	守望先锋	Overwatch	32,627 套	506,003 套	Blizzard	主视角射击	2016年5月24日
4	XOne	→	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	31,445 套	1,989,761 套	Microsoft	动作射击	2015年8月25日
5	XOne	↓	守望先锋	Overwatch	31,331 套	416,563 套	Blizzard	主视角射击	2016年5月24日
6	PS4	↓	神秘海域4 盗贼末路	Uncharted 4: A Thief's End	20,387 套	1,061,483 套	SIE	动作冒险	2016年5月10日
7	XOne	NEW	深海之歌	Song of the Deep	19,192 套	19,192 套	Insomniac	动作	2016年7月12日
8	3DS	NEW	七龙战记Ⅲ 代码VFD	7th Dragon III Code: VFD	18,234 套	18,234 套	SEGA	角色扮演	2016年7月12日
9	PS4	NEW	深海之歌	Song of the Deep	16,855 套	16,855 套	Insomniac	动作	2016年7月12日
10	XOne	→	横行霸道V	Grand Theft Auto V	16,472 套	2,310,294 套	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日

《绯夜传说》双版本夺下本周日本游戏销量榜前两位，但首周销量不及前作。《妖怪手表3》发售6周累计突破110万套，不过对比前作势头较弱，显示出该系列的热潮正在减退。得益于手游《精灵宝可梦Go》，发售已久的宝石重制版重新上榜。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	22,437	-8%	665,320
PS4	17,596	+1%	811,878
PSV	10,027	-11%	547,998
N3DS	5,400	+1%	150,941
Wii U	4,702	-16%	226,718
PS3	1,192	+12%	44,844
3DS	835	-10%	59,524
3DS LL	135	-40%	11,468
XOne	52	-7%	3,645

本期美国榜有3款新作上榜。《怪物猎人X》美版首周销量10.2万套，比起前作《怪物猎人4G》的18万套大幅减少；《七龙战记Ⅲ》为系列首次本地化；《深海之歌》双版本合计首周销量3.6万套。《守望先锋》发售两个月，双版本累计总销量超过92万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	41,558	-4%	14,204,953
XOne	39,177	-10%	12,365,426
3DS	20,283	-4%	17,238,916
Wii U	5,381	+5%	5,484,893
X360	2,436	-9%	44,988,039
PS3	1,213	-9%	26,905,805
PSV	172	-14%	2,303,603

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 7月10日～7月16日

1 妖怪手表3 寿司/天妇罗

Yokai Watch 3

3DS 已发售1周

本周 628,679 套 累计 628,679 套

●Level-5 ●角色扮演 ●2016年7月16日

2 怪物猎人X

Monster Hunter X

3DS 已发售34周

本周 208,529 套 累计 2,962,560 套

●Capcom ●动作 ●2016年11月28日

3 神秘海域4 盗贼末路

PS4 已发售10周 Uncharted 4: A Thief's End

●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日

本周 88,489 套 累计 3,580,795 套

4 守望先锋

PS4 已发售8周 Overwatch

●Blizzard ●主视角射击 ●2016年5月24日

本周 78,064 套 累计 1,364,391 套

5 COD 黑色行动Ⅲ

PS4 已发售37周 Call of Duty: Black Ops 3

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

本周 69,860 套 累计 13,699,492 套

6 横行霸道Ⅴ

PS4 已发售87周 Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 61,012 套 累计 11,488,780 套

7 守望先锋

XOne 已发售8周 Overwatch

●Blizzard ●主视角射击 ●2016年5月24日

本周 49,200 套 累计 674,316 套

8 乐高星球大战 原力觉醒

PS4 已发售3周 Lego Star Wars The Force Awakens

●WB Games ●动作冒险 ●2016年6月28日

本周 42,623 套 累计 334,213 套

9 战争机器 终极版

XOne 已发售47周 Gears of War Ultimate Edition

●Microsoft ●动作射击 ●2015年8月25日

本周 39,051 套 累计 2,744,417 套

10 FIFA 16

PS4 已发售43周 FIFA 16

●EA ●体育 ●2015年9月22日

本周 38,498 套 累计 8,278,455 套

全球榜本期惟一的新上榜游戏是来自日本地区的《妖怪手表 3》。美版《怪物猎人 X》的发售也将其推上了榜单第二名，全球销量逼近 300 万套。第三名则是持续热卖数周的《神秘海域 4 盗贼末路》，其累计销量也超过了 358 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	151,768	-6%	42,497,152
3DS	86,663	+7%	58,687,413
XOne	72,365	-10%	21,831,959
PSV	26,013	+1%	14,180,395
Wii U	24,593	-21%	13,194,909
PS3	6,485	-6%	86,537,691
X360	4,229	-8%	85,544,145

劲作销量走势

神秘海域4 盗贼末路

PS4 ●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日

累计 3,580,795 套

周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量（套）
1	2,202,950	–	2,202,950
2	385,422	-82.5%	2,588,372
3	210,830	-45.3%	2,799,202
4	178,057	-15.5%	2,977,259
5	121,910	-31.5%	3,099,169
6	118,181	-3.1%	3,217,350
7	99,550	-15.8%	3,316,900
8	94,113	-5.5%	3,411,013
9	81,293	-13.6%	3,492,306
10	88,489	+8.9%	3,580,795

守望先锋

PS4 XONE ●Blizzard ●主视角射击 ●2016年5月24日

累计 2,129,677 套

周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量（套）
1	778,027	–	778,027
2	332,562	-57.3%	1,110,589
3	182,442	-45.1%	1,293,031
4	168,054	-7.9%	1,461,085
5	151,959	-9.6%	1,613,044
6	152,994	+0.7%	1,766,038
7	145,405	-5.0%	1,911,443
8	127,264	-12.5%	2,038,707
9	90,970	-28.5%	2,129,677

软件销量排行榜

美国 统计期间 7月10日～7月16日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	312,594	-3%	84,157,241
XOne	264,088	+1%	72,766,771
3DS	199,506	+122%	71,322,600
X360	89,570	-9%	552,174,845
PS3	78,671	-8%	360,454,681
Wii U	39,712	-22%	35,540,906
Wii	27,121	-11%	466,777,021
PSV	22,602	-20%	14,732,246
NDS	20,193	-12%	359,140,316
PSP	9,897	-4%	100,252,436

全球 统计期间 7月10日～7月16日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
3DS	1,257,074	+186%	242,219,778
PS4	1,142,459	-9%	258,766,624
XOne	508,934	-1%	133,319,198
PS3	403,775	-11%	957,071,047
X360	252,901	-10%	976,802,311
Wii U	193,579	-18%	80,532,749
PSV	191,671	-1%	60,665,547
Wii	140,800	-6%	924,937,397
NDS	114,545	-5%	814,949,208
PSP	35,557	-5%	293,679,137

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

随着ChinaJoy的结束以及UCG又一个百期的开始，国行与本刊都迎来了又一个新的起点，对于本栏目“国行天下”而言也同样如此。大家好，我是本栏目的新主持余烬。在400期的新闻专题中，我们为各位读者详尽介绍了ChinaJoy的各种活动与展会，而其中玩家们最为关心的当然是那些新的国行游戏。而本期的国行天下便来一个国行新游的“串烧”，一起来见证国行游戏的又一次井喷。

虚幻的冒险之旅
《黑衣剑士 失落之歌》于8月18日上市

对于《刀剑神域》，相信了解二次元的读者会相当熟悉。作为一款描写虚拟网游的作品，本作在宅文化圈中的知名度可谓相当之高，而《黑衣剑士 失落之歌》正是改编自该作品的一款游戏。本作的PS4与PSV版本已于8月18日在中国市场上市，PS4版售价为299元人民币，PSV版售价为249元人民币。此外，首批购买的玩家还将会获赠首发特典：专为国内玩家准备的一套（6张）游戏人物明信片组。

本作将以原作中ALO篇为背景，即原作第二部中的精灵国度，故事的舞台为在ALO中新增的场景“亚尔夫海姆”。在原作中，精灵国度中所有的玩家都化身为了拥有翅膀的精灵，因此拥有了飞行的能力。玩家被分成了九个精灵种族，以进化成光之精灵为目标，朝着世界树的顶端前进。基于原作的背景设定，本作中的角色可以在大地图中飞行，在通过飞行前往各种浮空岛进行探索的同时，更是会与敌人在空中战斗。地面与空中的无缝衔接，使得无论是探索还是战斗都相当顺畅。

由于本作的舞台为全新的“亚尔夫海姆”，故本作的剧情完全原创，而原作中的人气角色依然会悉数登场，此外还可以自行创造新人物来使用。剧情过场以及人物对话都会以文字冒险类游戏的形式来进行呈现，2D人物的立绘相当精美，而探索与战斗部分则是在自由的3D场景中进行。本作采用任务制的模式来推进故事，除了主线任务外，各种支线与挑战任务能让玩家们更加深入地了解故事的背景。

在战斗系统方面，本作采用即时制的战斗系统，除BOSS之外的战斗都是无缝进行的。角色战斗时使用的魔法和剑技等都需要事先安装到快捷键上，而这些魔法和剑技的使用次数又决定了它们自身的等级，因此合理地搭配技能并在战斗中均衡地使用是本作战斗的关键。此外，本作还拥有多人合作模式，可与其他玩家共同攻略强大的BOSS。

虽然也许不少玩家可能对于“黑衣剑士”这一译名稍显不适，但这并不能掩盖本作不错的素质。丰富的可探索内容、爽快又不失策略的战斗、强大而各具特色的BOSS，以及多种多样的任务，无论你是《刀剑神域》的粉丝还是RPG爱好者，本作都值得你去尝试。







▲首批购买的玩家可获得游戏人物的明信片组。

全球同步首发的格斗盛宴
《拳皇14》于8月23日上市

虽然在《拳皇14》刚放出实际画面时，不少玩家表示无法接受3D化的拳皇，但实际游玩起来还是那个《拳皇》的味道！而更重要的是，国行版PS4的《拳皇14》已于8月23日全球同步上市。数字版与标准光盘版的售价均为299元。

虽然本作3D的画面确实失去了一些当年2D的神韵，但无论是动作招式还是连击必杀都相当流畅，没有任何的掉帧现象。而某些角色的超必杀特写动画更是魄力十足，为本作不太精美的画面加了不少的分。抛开在打斗中会无意识忽略的画面缺陷，本作的格斗手感依然保持了系列惯有的爽快与流畅，老玩家一定能够快速上手。

在登场角色方面，本作角色的数量可谓系列之最，多达50名角色可供玩家们使用，其中更是包括了18名新角色。来自“《侍魂》系列”中的经典角色娜可露露将会跨界参战，作为中国队成员的瞬影将作为本作的主角登场，极具中国特色的川剧演员美杏也能在本作中使用，各种新角色的加入使得本作的“新生”不仅仅只是在画面上。



在游戏系统方面，本作结合了广受玩家好评的《拳皇98》、《拳皇2002》、《拳皇13》三作的优点。在保持了与《拳皇98》一样易上手的系统的同时，加入了《拳皇2002》的取消出招硬直和特殊MAX必杀系统，而《拳皇13》的最大化利用“能量槽”这个特点也融入了本作。为了使得新玩家更快上手，本作加入了全新的“RUSH”系统。该系统允许玩家只需简单连点

□键便打出简易的连段，在有能量的情况下更是能连上超必杀技。该系统的加入使得新玩家也能轻松上手，不至于完全不知道如何连段。此外，本作的模式相当丰富，不仅含有16支队伍外加2个BOSS的全新篇章故事模式，还有对战模式、任务模式、练习模式、教学模式、线上模式、图鉴。50名角色加上各种模式，本作的耐玩度相当之高。

本作的国行版本虽然改变了著名角色不知火舞的某些“特色”，但其翻译质量相当之高。不仅提供了出色的剧情翻译，更是根据简中版和繁中版的不同对部分角色分别译名。在加之国行版本的全球同步发售，如果不执著于不知火舞的某些“特色”，国行版本的本作无疑是玩家们最好的选择。


▲本作可供游玩的模式相当的丰富。

英雄传说的全新开始《空之轨迹 第1章 全面进化版》于8月25日上市

作为“《轨迹》系列”的第一作，《空之轨迹 第1章》在当年可谓掀起了不小的风浪。以细腻剧情而闻名的日本厂商Falcom在“卡卡布三部曲”之后为玩家们带来又一段英雄传说，《空之轨迹 第1章》正是这段新传说的起点。而在多年之后，《空之轨迹 第1章》以全新的姿态再次出现，《空之轨迹 第1章 全面进化版》已于8月25日在中国市场上市。作为PSV专属游戏的本作售价为249元人民币。


▲对经典场景的全新绘制。

与曾经的《空之轨迹 第1章》相比，本作的主线剧本全程语音化，游戏界面也重新制作成了与《零之轨迹 进化版》、《碧之轨迹 进化版》相同的形式，并加入了全新绘制的立绘、新增的图像、音乐、动画、任务等内容。此外，本作在战斗系统上也进行了大幅度地调整，例如在战斗中增加了炎伤、HP回复、CP回复等效果，以及状态异常改为回合制等等。而为了配合上述调整，战技的威力与效果也进行了修正。例如约修亚的双连击附加中毒效果、各种战技参数的上修与下调等等。战斗系统的调整使得老玩家也能获得新的战斗趣味。总之，本作在高清化的同时，又将游戏的诸多系统进行了调整或重新制作，可以算是目前最完善的版本。本作的故事发生在被列强环绕但仍保有尊严的独立小国利贝尔王国中。女主角艾丝蒂尔与被收养的男主角约修亚，自幼便向往成为如同父亲卡西乌斯一样的游击士。在某日收到未知的信件后，卡西乌斯突然离开，而艾丝蒂尔与约修亚也决定踏上成为真正游击士的冒险旅程，等待他们的将会是波澜壮阔的“英雄传说”。

无论你是系列老玩家还是新玩家，作为目前最好版本的《空之轨迹 第1章 全面进化版》值得你前去游玩，与艾丝蒂尔与约修亚一起去寻找曾经的星之所在。

寻回宝藏的大冒险《里奥的财富》于8月25日登陆国行XOne

如果你对平台动作类游戏情有独钟，或者想挑战一款颇具难度的游戏，那么不妨来试试这款荣获多项大奖的平台动作冒险游戏《里奥的财富》。本作已于8月25日正式登陆Xbox One国行版，售价为39元人民币。玩家可在Xbox线上商店进行购买。

本作故事的主人公里奥虽然具有毛线球般可爱的外表，但却视财如命。当里奥回到家中，发现自己所有的金币都被偷了之后，决定克服所有的艰难险阻去找回他的宝藏。而玩家则需要控制这一毛线球里奥，利用其身体的膨胀来完成各种跳跃，从而通过重重障碍物，最终追捕到偷取金币的狡猾小偷。在这一史诗般的冒险之旅中，玩家控制的里奥将会经过苔藓森林、干旱荒漠、海盗城市、雪山等多个关卡。无数险恶的陷阱与未解的谜题等待着里奥前来闯荡与解决，顺着金币的踪迹一路向前吧。玩家能够控制可爱的里奥通过24个不同设计的关卡，最终去揭露被盗宝藏背后的真相。

本作对于各种建筑与物体的物理效果的演绎可谓相当真实，角色跳跃时的重力感、空中滑翔时的浮空感、与场景发生互动时的触碰感，以及通过重量来解决的各种机关谜题，这些都体现出游戏出色的物理表现。物理效果的演绎需要的是真实而自然的画面，本作自然如此。无论是茂盛阴暗的苔藓森林，还是人烟稀少的干旱荒漠，本作场景的画面相当自然而真实，在其中穿梭时会有身临其境的感觉。本作在画面细节上同样出色，里奥身上一根根的毛发相当真实，各种机关的纹理也无比细致。本作的画面可谓是诚意满满。

然而在真实而清新的画面背后实则是本作的高难度。虽然游戏的操作并不复杂，且里奥大叔自身的动作也不多，但由于本作陷阱不少谜题挺多，以及里奥的运动都带有惯性，使得在一个关卡中死个十几次后才通关是相当正常的。更不要提各种金币在关卡中的四处分布，以及金币的全收集了。在休闲游玩本作的同时，需要一颗挑战者的心。

总的来看，本作的画面音效出色、关卡设计精巧、挑战性较强，无论是喜欢休闲游戏还是热衷于难度挑战的玩家都值得一试。


■精美的游戏画面。

文 稀饭 美编 NINA

《黑手党Ⅲ》光靠名字就说明了自身并非是一款原创新作，而是“《黑手党》系列”的正统续作。然而从任何角度来看，这都是一款完全不同于以往的作品，主角一改传统的白人面孔，变成了黑人与白人混血的林肯·克雷，游戏的背景时代大步跨进，来到了意大利黑手党的盛年末期，游戏世界也终于向着真正的开放世界靠拢，而不是给你个沙箱场景去跑单线故事，但更重要的是，《黑手党Ⅲ》作为一款续作，却是一家工作室的出道作，他们有一个很有趣的名字：Hangar 13。

MAFIA III

多机种	黑手党Ⅲ	2K Games	动作冒险
	Mafia Ⅲ		中文版
	2016年10月7日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4、XOne：468港币		

目标：3A！

Hangar 13是个奇特的名字，因为“Hangar”在英文中多用于指代飞机库，听起来和一家游戏开发商产生不了什么联系，但事实上他们名字的由来可谓简单粗暴，因为这家开发商的办公场所曾经是汉密尔顿降落场——一个过去被美军用于作为空军基地的场所，后来被翻新改造成为了不少该地区商业公司的办公场所，而原本的飞机库也被改造成了办公室，Hangar 13在此成立，也因此得名。



▲Haden Blackman这位混迹业界已久的老牌制作人成为了Hangar 13的主心骨。



▲从高空俯瞰，Hangar 13的工作地点的确还是像两个大机库。

虽然名字听着就是随便取的，但是在2014年12月4日正式成立的这家工作室，在游戏开发目标上可是一点都不含糊，他们的投资方是著名游戏发行商2K Games，工作室领头人Haden Blackman则是在卢卡斯艺术工作室从事了多年《星战》题材游戏开发的业界老兵，所以这家工作室并不打算搞些小打小闹的游戏开发活计，而是一开始专注于创造AAA级（即3A级）的游戏作品。

秉承着这个理念，他们接过了原本由2K捷克工作室开发的“《黑手党》系列”，而且创造的可不是什么外传作品，而是名正言顺的系列续作——《黑手党Ⅲ》。

超越以往


▶风格古朴的《黑手党》初代，但游戏本身其实充满了魅力。

“《黑手党》系列”的时间跨度听起来很唬人，初代作品《黑手党》是在2002年推出，当时开发商甚至还没有被2K收购并改名为2K捷克，而是名叫Illusion Softworks，这款作品先是在PC平台发售，随后登陆了PS2和Xbox，不过限于年代限制，游戏的玩法和画面水平自然入不了今天玩家的法眼，但在当年还算是颇为有水平，强调警察行为真实度的“法律与秩序”系统也得到了称赞，被认为整款作品在风格上比“《横行霸道》系列”同时期的作品更有真实感，剧情也更为严肃黑暗。当年GameSpot还对该作给出了9.3分（满分10分）的好评。


▶到了《黑手党Ⅱ》，这个系列的画面水准和游戏制作理念都有了很大的进步，但是在把握玩家口味和期待方向上则有所偏差。

而等到《黑手党Ⅱ》作为续作登场，时间已经过去了足足8年，游戏界风云变幻，所以本作除了PC，登陆的家用机平台也不再是当年的两台“本世代”主机，而是新的“本世代”主机PS3和X360。但虽然在游戏整体品质、画面水准甚至是故事表现手法上有了进步，本作那看似是开放世界但实际上缺乏支线内容的场景却成了最大的缺点，最终媒体平均评分还不如8年前的第一作。（仅指PC版，《黑手党》PS2与Xbox版当年移植水平太烂，平均评分反而不如PS3和X360版的《黑手党Ⅱ》）但这部作品身上还是很有开发组转为大型发行商旗下工作室后的特点——出了整整三个DLC，同年还推出了由Twistbox开发的手机版《黑手党Ⅱ》。

鉴于前作亮点和问题同样突出，而且在《黑手党Ⅱ》发售后，游戏主机经历了世代更迭，开放世界游戏作品的制作思维也日新月异，留给《黑手党Ⅲ》的改进空间也就显得越发充足，哪怕他们只是再做一个更完善更丰富更符合潮流的《黑手党Ⅱ》恐怕也能收获一片掌声。

但如果人人都只是选择重复自己，又何来今天这绚丽多彩的游戏世界？因此Hangar 13在接手这款作品后，并没有打算只是延续过往，而是试图挑战极限，创造出一款有史以来最具备野心的《黑手党》作品！



新波尔多

在宣传的早期，Hangar 13的制作人们曾不止一次把游戏的故事发生地点透露为新奥尔良（New Orleans）——位于美国路易斯安那州南部的著名港口城市，不过在正式公布了更多新情报后，游戏的故事发生地点最终被定名为新波尔多（New Bordeaux），一座虚构的城市，但是整体风格参考自新奥尔良，类似于《横行霸道V》当中的洛圣都。



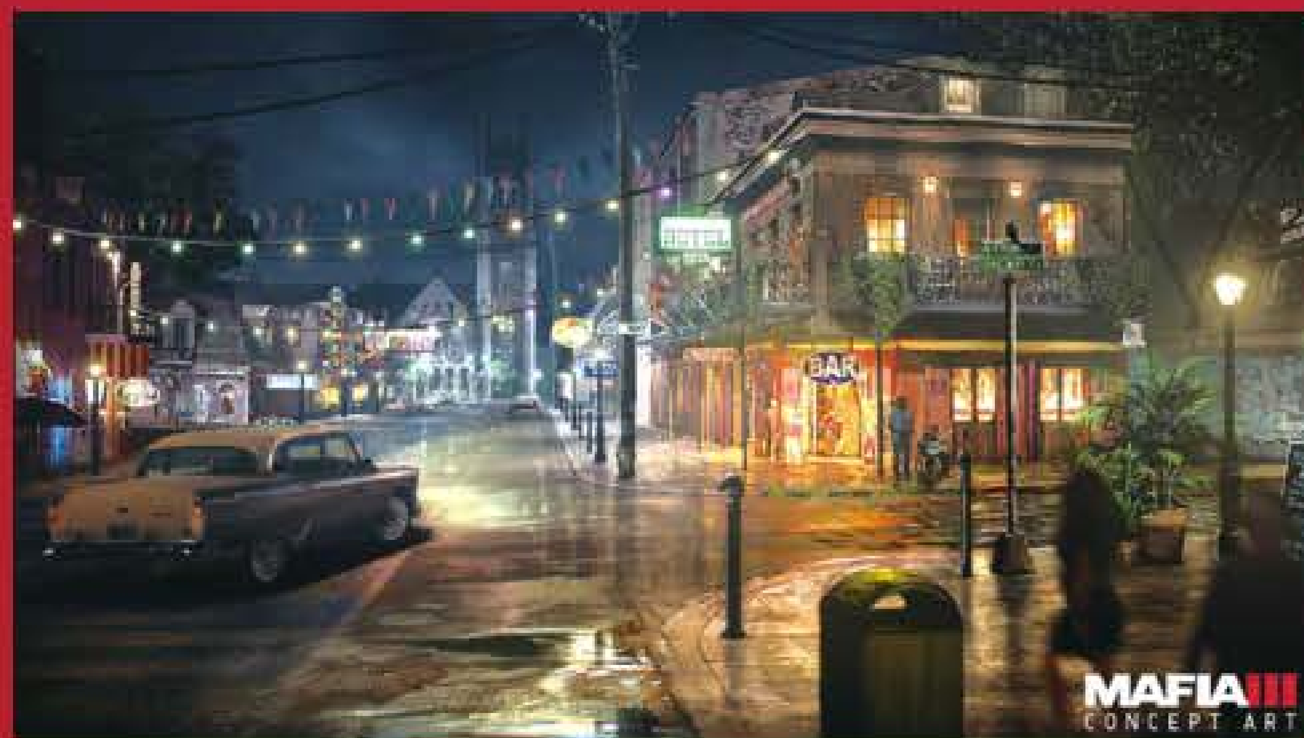


在历史上，新奥尔良因为在建立之初是由法国密西西比公司打造，所以有着大量的法式风格建筑，而在黑奴制盛行的年代，这里因为是港口城市，也成为了黑奴进入美国土地的最大入口之一，因此遗留下了大量随着其人民一同转移过来的非洲文化，以及最终落地扎根成为了美国人的黑奴后代。而在《黑手党Ⅲ》故事所发生的1968年，这座曾经代表着黑人惨痛过去的城市，却又因为相对较大的黑人人口比例和浓厚的文化氛围而成为了黑人热门移民城市，诞生于这座城市的爵士乐也在这个时期遭受到了灵魂乐和摇滚乐的双重冲击，并诞生出了采用电子乐器和强烈节奏的融合爵士乐。

这些特征化为了年代的印记，被烙在了新奥尔良这个城市当中，就算时至今日也仍然为人所津津乐道。当 Hangar 13 将其转变为新波尔多这个只存在于游戏当中的城市时，尽所能地保留和加强了这些特征，60 年代末期的风貌遍布在这个城市的每一处角落。游戏甚至在城市分区创造上也参考了新奥尔良的现有区域。最典型的自然是法语区（French Ward），参考自新奥尔良的法国角（French Quarter），这个地区相当一部分建筑有着古典的法国风味，建筑二楼的走廊都是使用精雕细琢的铁艺围栏去装饰，不但游戏中还原了这一点，就连在今年 E3 的 2K 展台《黑手党 Ⅲ》展区，也是按照这种法式风格打造。



◀▶▼四张图分别为法语区游戏截图（右上）、法语区游戏概念原画（左）、现实中的法国角（下）和今年E3的2K展台《黑手党 Ⅲ》展区（右下）。







混血复仇者

1968 这一年的风风雨雨，有不少是围绕着两个人的死展开，其中一个是黑人，身分是牧师、社会运动号召者和人权主义者，他的名字是马丁·路德·金，另一个是白人，身分是政治家、前美国司法部长和当年的总统候选人之一，他的名字是罗伯特·弗朗西斯·肯尼迪。两者身分差异几乎和他们的种族差异一样大，但却有一点把他俩给联系了起来——他们都是死于暗杀。这是对于黑人和白人来说都颇为动荡的一年，而两者之间的关系正因为人权运动的不断兴起而变得剑拔弩张。



▲游戏中重现了当时的人种冲突状况，一对黑人情侣在街头被白人警察当众刁难。



在这种大环境当中，林肯·克雷——一个被黑人帮派收养的混血孤儿、越战老兵和未来的新波尔多黑道枭雄，注定难以找到自己的身分定位。他并不真正属于黑人社会，但半黑不白的肤色也让他无法融入白人群体。但是战争教会了他一个道理，也就是本作的主基调："家不是你从谁而生，而是你为谁而死。"他的归宿，注定要用自己的双手和血与火去铸造。

◀介乎于黑人和白人之间的外貌特征让林肯成为了文化冲突中的矛盾存在。



这让林肯显得和前两作的主角大为不同。黑手党始于意大利，每当我们要讲述这么一个故事，似乎总是绕不开一个有西西里人血统的主角，但《黑手党 Ⅲ》却让我们看到了时代的演变，"Mafia"这个词汇也不再仅仅是用于称呼西西里黑帮，指代几乎任何带有类似组成结构的犯罪组织，延伸出了俄国黑手党和日本黑手党等称呼，而黑手党们习惯使用的家族（Family）概念也在种族变得多元化的新世代，变成了对于紧密利益同盟的代称。

林肯的混血儿种族身分代表着的不但是身分定位的尴尬，也是人种融合混同的未来趋势。而正是这样的他，找来了三个身分、民族和文化各异的同伴，结成了一个即将血洗新波尔多地下世界的全新家族。

黑道三雄

林肯的复仇之路，始于他和黑手党产生的牵连。从2016年科隆展最新公布的影像看来，从越战中脱身并回到了新波尔多的林肯，遇到了和多数从战场上退下来的士兵们同样的问题——无法在和平的社会当中找到自己适合的工作。于是，他曾经用于在一场不被国民赞同的战争中杀敌的技巧，最终反过来成为了破坏社会秩序的手段。他所在的黑人帮派和新波尔多势力最庞大的黑手党马卡诺家族进行了一次合作抢劫行动，林肯和家族老大萨尔·马卡诺的儿子乔吉·马卡诺洗劫了银行金库，成功地抢来了一笔巨款。却没想到萨尔根本就没想要和一众黑人分享这笔赃款，反倒狠下杀手，将他们一一杀死。就连林肯也被刚刚才一同携手合作的乔吉对着脑袋来了一枪，要不是在酒吧化为火场而他又奄奄一息时被及时赶到的詹姆斯神父救下，林肯甚至可能得不到向马卡诺家族复仇的机会。



而像是林肯一样，和马卡诺家族有着刻骨仇恨，又暗中策划着对其进行报复的人，起码还有三个，而通过联合这三人，林肯构筑出了他的新家族。这三人背景各异，来自于不同的种族，也有着不同的文化背景，然而复仇的怒火，却让他们和林肯之间，铸就出了独特的关系。

●爱尔兰人

托马斯·伯克是这三人里年纪最大的一个，这位外貌就透着一股坏脾气味道的苏格兰汉子是新波尔多地区爱尔兰黑帮的领头人，明面上经营着废品回收场，实际上则是马卡诺家族在凡尔登角地区的代理人，负责执行敲诈勒索、偷车和销赃业务。但是在1966年，因为搞丢了一船货物，托马斯失去了自己的代理人身分和手上的生意，而为了能够夺回自己曾经拥有的一切，他决定和林肯联手对抗马卡诺家族。



●海地人

卡珊德拉，新波尔多海地人帮派的重要成员，神秘又残酷，拥有“巫毒女王”这个可怕的外号。在林肯·克雷还在为萨尔·马卡诺办事时，曾经解决掉了他们帮派的老大巴卡，因为这个黑人原本负责运营地下非法彩票却让马卡诺家族损失惨重。那之后卡珊德拉接过了帮派领袖的位置，虽然她的过往不为人知，但她致力于摧毁新波尔多的人口贩卖活动，哪怕为此需要和林肯联手对抗马卡诺家族也在所不惜。



●西西里人

维托·史卡列塔对于系列玩家来说是个老面孔了，这位《黑手党Ⅱ》的主角因为在中国城对三合会大开杀戒而惹上了麻烦，最后不得不作为交换条件的一部分，被他所属的帮派送到了新波尔多，作为马卡诺家族的一位代理人管理河岸区——整个新波尔多最破又最凶险的区域，街头械斗在这里是日常便饭。但就算是这样，萨尔·马卡诺对于维托的存在还是感到不满意，最后决定对其痛下杀手，却被林肯阻挠，从此，马卡诺家族又多了一位强大的敌人。



切蛋糕的艺术

在RPG要素风行的这个年代，《黑手党Ⅲ》自然也不会让主角毫无成长仅靠枪械和物品上的优势战到结局，游戏当中的确存在着强化角色的系统，但是其形式和一般游戏作品有所区别。在玩家打下了一片区域之后，三位跟随林肯一同挑战马卡诺家族的黑道枭雄会和林肯同坐一桌，决定如何分配这片打下来的地盘。托马斯、卡珊德拉和维托分别擅长不同的领域，能够给林肯提供的帮助也不尽相同，例如托马斯可以提供给林肯在战斗中的人手支援，维托带来的则是更多更精良的武器，卡珊德拉则干脆提供一些间接帮助，例如切断特定区域的电话通讯来让敌人无法呼叫支援。

▶根据选择的不同，玩家在游戏中的战斗力体现方式也各有差别，例如更多地把地盘交给维托可以让玩家在正面冲突时变得更加火力十足。



但虽然提供给某一个角色更多的地盘可以让其对应的优势进一步扩大，这种分地盘式的“强化”方式却决定了玩家需要斟酌的并不只是获取优势，还得考虑平衡，过度偏袒一方会导致组织内部的架构不稳，要是某一方被严重忽视，甚至有可能导致对方离开家族和林肯反目成仇。这时玩家不但会失去某一项优势，甚至需要去亲自处理掉叛逃的旧日盟友，因此比起惹来这种麻烦，还倒不如充分发挥自己的手腕，判断形势，均匀地给予各个伙伴地盘，反正游戏一周目当中玩家是没法解锁所有能力的，但是这些靠着分地盘来获得的能力可以继承到二周目，以给玩家提供挑战高难度的便利。

▶打下地盘后的谈判过程非常具备真实感，显然想要组织一个强大的家族，只靠强大的战斗力是不够的，良好的协调能力也是必须的。



打字机、肌肉车，偶尔有音乐

打字机

“《黑手党》系列”一向令人称道的地方，就是对于故事发生时代风貌的重现，虽然有些地方难免让人觉得用力过猛——例如被吐槽过无数次的一超速就被警察开罚单的设定，但整体而言，时代感还是相当不错的。《黑手党Ⅲ》继承了这一点，又根据游戏时间的变化，加入了不少独特的元素。最典型的一点自然就是对于枪械的选择，越战时期枪械市场仍然风起云涌，许多名枪都在这个时代发光发热。不过或许是为了避免版权冲突，本作当中的枪械也和地区名称一样，进行了变动，玩家只能从枪械的外观和性能上去判断这把武器的原型，例如下面的这些：

●Trench 1938



这把只有通过购买DLC“Family Kick-Back Pack”才能够拿到的枪械虽然有着一个令人陌生的名字，但一看造型大家肯定都懂，就是旧时代黑帮影片当中登场率极高的Thompson M1A1，因为发射时的高频率声响，也被称为“汤普森打字机”。

●Manitou Model 67

附带瞄准镜的高倍率狙击步枪，从造型上来看，参考了M40或是Remington 700的造型。在“Family Kick-Back Pack”DLC当中，玩家还可以获得Camo Sniper，其实就是一把有着林地步枪造型的Manitou Model 67。



●Barker 390

这把在本作预告片里因为各种血腥暴力处决技（直射肚皮、打跪爆头等等）而大出风头的枪械原型是Remington 870，在“Family Kick-Back Pack”DLC当中，这把枪还有一个名为Gator Shotgun的变体，有着鳄鱼皮外裹握把和金色涂装。



●Elling 9mm

这把9毫米口径的手枪虽然弹匣容量只有10发，但是射击精准度和稳定度都令人满意，其原型是手枪领域的一代名作Browning Hi-Power，在二战时期就已经被广泛使用。

▶在游戏的一段演示中，林肯就是在潜行到暗杀目标附近后，用手中的Elling 9mm干脆利落地爆掉了对方的头。



肌肉车

而在载具方面，为了配合当年大行其道的美式肌肉车风潮，本作当中登场的主要载具就是一台Lassiter Courant，其原型是诞生于1961年的第七世代凯迪拉克Series 62，装配了马力十足的V8引擎，而且玩家还可以在游戏中对其进行改造，以进一步强化车辆的性能。说句题外话，这又是霰弹枪顶肚皮处决又是改装肌肉车，还是采用开放世界形式，《黑手党Ⅲ》这种黑帮游戏怎么反而让笔者我想起了《疯狂麦克斯》（笑）。

▶玩家在游戏中也可以暂时偷窃其他人的车辆驾驶，但这台Lassiter Courant会是玩家在大部分情况下的主要载具。



另外，通过DLC“Family Kick-Back Pack”，玩家还可以获得三辆额外的车辆（按照游戏中有主要载具的设定，也有可能是车辆皮肤），他们分别是：

●Berkley Stallion

造型模仿自最为经典的美式肌肉车之一：福特野马（Ford Mustang）。



●Lassiter Leopard

看似和主角默认驾驶的 Lassiter Courant 出自同一个牌子，不过造型参考的对象并非是凯迪拉克的车型，而是道奇挑战者（Dodge Challenger）。



●Smith Moray MX100

另一台参考福特经典老车的载具，造型来自于第一世代的福特雷鸟（Ford Thunderbird）。



PS：肌肉车虽然很有当年的美式风格，但是实际驾驶起来难度相对目前流行的轿车要高出不少，这一点也会被还原到游戏当中，大家可以提前做好心理准备适应一下。

音乐

既然有了车，那又怎么少得了车载音乐，加上前文提到过，本作所处的时代正是伟大的音乐和演奏者们崛起的时代，所以车载电台当中收录了大量的经典歌曲，超过了 100 首，其中包括了不少经典歌曲，例如：

歌曲名称	演唱者
Sympathy for the Devil	the Rolling Stones
Paint it Black	the Rolling Stones
House of the Rising Sun	the Animals
Heroes and Villains	Beach Boys
Desperation	Steppenwolf
Chain Of Fools	Aretha Franklin
Respect	Aretha Franklin
Chain Gang	Sam Cooke
Wonderful World	Sam Cooke
Somebody To Love	Jefferson Airplane

PS：目前游戏的大部分歌曲名单都已经公布，限于篇幅和信息实用度，这里就不再全部刊登了，玩家们要是对 60 年代的美国流行乐感兴趣，不妨等游戏出来后细细品鉴再按图索骥地寻找，另外这一类音乐资源并不像近代流行曲那么好找，记得给自己的耐心充充值。



▶收录了游戏当中电台歌曲的《黑手党Ⅲ》原声CD盘面也故意做旧，看起来年代感十足。

预告：新波(ao)尔(er)多(liang)探秘！



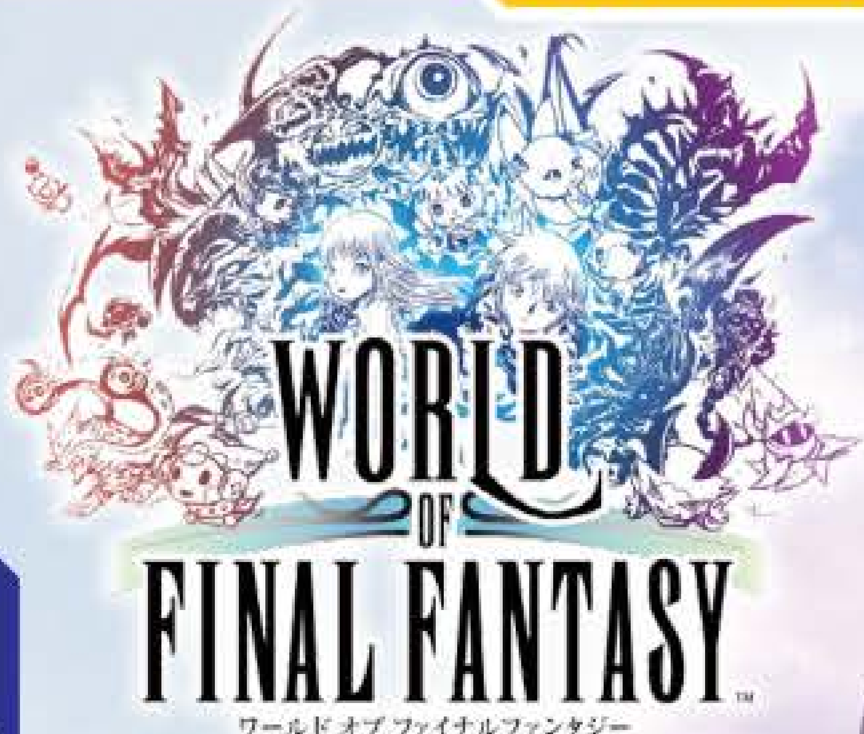
■新奥尔良，我们不见不散。

说了这么多，但是其实《黑手党Ⅲ》呈现在我们面前的，仍然只是这个故事的冰山一角，在 10 月 7 日游戏正式发售之前，我们还能有机会了解到更多关于游戏的内幕消息吗？

当然可以！

8 月 30 日，VGtime 和 UCG 荣幸地得到了 2K Games 的盛情邀请，将前往本作的故事发生地点原型——美国路易斯安那州的新奥尔良市参观，在和游戏场景完美融合的环境中试玩《黑手党Ⅲ》，并对本作的开发成员进行采访，以获得本作的第一手新鲜消息。我们也是中国大陆惟一一家受到邀请的专业游戏媒体，如此宝贵的机会实在难得，所以我们将会竭尽全力，为大家带来最精彩又最有价值的报导。8 月 30 日起，请随时关注 VGtime 网站、微博、微信和 UCG 官方微博、微信上发布的现场采访最新消息，同时 402 期《游戏机实用技术》（9B）上也将会有详尽报导，敬请期待。

文 初心者 美编 Juxi





作为又一款将《最终幻想》历代角色聚集到一起的作品，《最终幻想 世界》构建出了一个全新的世界——格利摩尔。玩家能够随意切换双主人公"朗恩"与"莲恩"，在充满谜团的冒险之中遇到许多前所未见的角色。而除了收集和培育幻兽的新玩法之外，游戏还在传统的ATB战斗系统中加入了一些新的策略机制。值得一提的是，本作繁体中文版也预计将在2016年内发售。本期前线就为大家带来新角色介绍以及更多的游戏系统细节。

最终幻想 世界	Square Enix	角色扮演
多机种 World of Final Fantasy		日版
2016年10月27日	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价为PS4/PSV：5800日元		

轻松上手的战斗系统

《最终幻想 世界》基本沿袭了系列最经典的战斗方式"ATB系统"，并且在其中加入了一些适合新手轻松游玩的体贴设定。同时配合全新的幻兽育成要素，又给战斗增添了新的策略性。

战斗模式

ATB

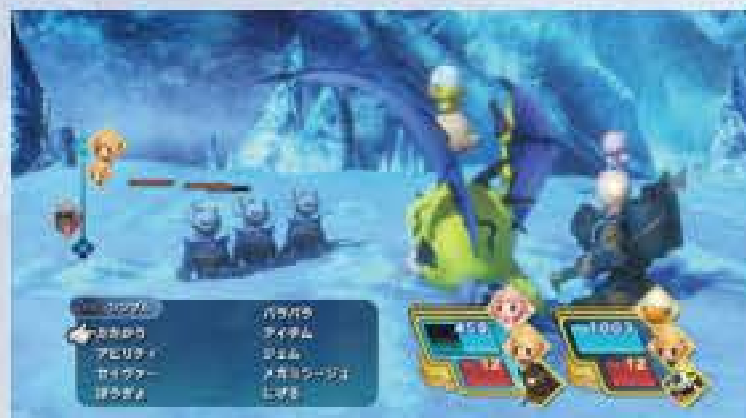
■**Active Time Battle**丨 当战斗画面左边的ATB槽的头像到达最上方的时候，相应的角色就可以输入战斗指令。

■**可选战斗模式**丨 玩家可以从"待机"和"动态"两种战斗模式中自由选择。待机模式下，只要轮到自己行动，敌人的ATB槽就会静止不动。

■**倍速模式**丨 战斗中按下R1键可以随时进入高速战斗模式，节省战斗时间。



经典菜单



▲除了在ATB模式以外，选择指令的时候时间轴都会静止不动。也随时可以切换到简易菜单。

简易菜单



▲推动左摇杆就可以选择对应尺寸的角色。每个角色的指令和技能可以自由设置在四个按键上面以便一键发动。

假面女



戴着面具的神秘女性，身边跟着一只卡班库尔。虽然她说的话语为主人公提供了协助，但是依然未知其真实身分是敌是友。



叠叠系统



在上一次介绍之中我们就提到过，通过切换角色的比例，配合幻兽的各种尺寸，角色和幻兽之间就可以叠在一起或者分离开来进行战斗，在游戏中称之为“叠叠系统”。这次我们来看一下本作的两种战斗状态：“重叠”和“分离”。

为了达成重叠的条件，玩家需要记住角色和幻兽的大小顺序。从上到下分别是S/M/L的尺寸。由于格利摩尔的世界居民都是大头形象，所以对于人物角色而言，普通形态就是M尺寸，而L尺寸则是叫做长身形态。



黑铠骑士

拥有强大力量的敌人，统帅巴哈姆特军之王。四处发动侵略，企图将格利摩尔纳入股掌之中。

◆ 重叠

重叠状态下，同一组的角色会一起行动，而HP/AP将合计在一起，并且还会根据原有的技能，出现各自都不具有的更强大技能。但是当受到攻击失去平衡时，就可能被强制分离，无法行动。当然了，叠叠系统对于敌人来说也是适用的。因此可以作为战斗策略，将敌人打散架！



◆ 分离

分离状态下，各个角色可以分别操作，玩家的行动次数变得更多。每当轮到角色行动时，AP也会回复，因此可以适当选择分离而不是一直重叠，以便将AP积攒起来。不过，分离之后单体的战斗力变弱的缺点也非常明显。

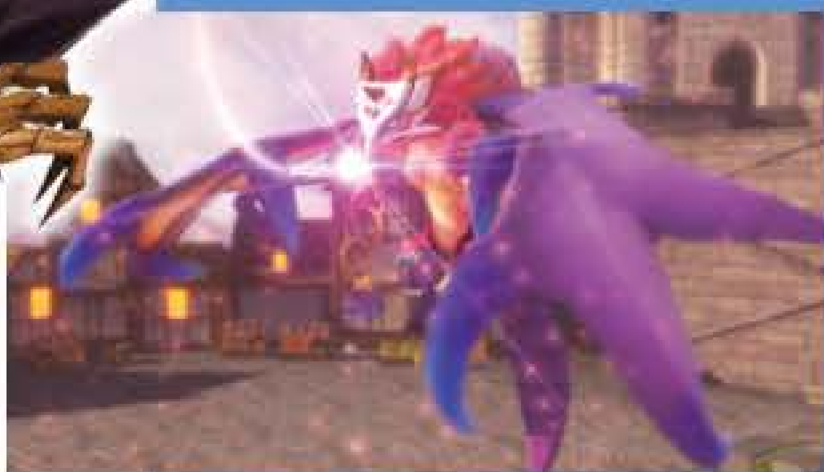


金面骑士

巴哈姆特军的参谋，协助黑铠骑士出谋划策，让格利摩尔陷入了混乱的漩涡之中。

◆ 使用大招

一些强力的大招要消耗的AP较高，甚至超过了单个角色拥有的AP上限，因此必须通过叠叠系统获得更多的AP才能释放出来。



◆ 叠叠计划

在菜单里面可以为队伍预设叠叠计划。除了编制参战的幻兽之外，还可以为朗恩、莲恩的普通/长身形态设置组队的幻兽，形成四套组队预设。每次遇敌时，系统就会根据当前的人物形态自动选择重叠或是分离。

◆ 平衡

在重叠的状态下受到攻击，小队的平衡就会越来越差，最终被强制分离。此时队员还会进入气绝眩晕的状态，短时间内无法行动。



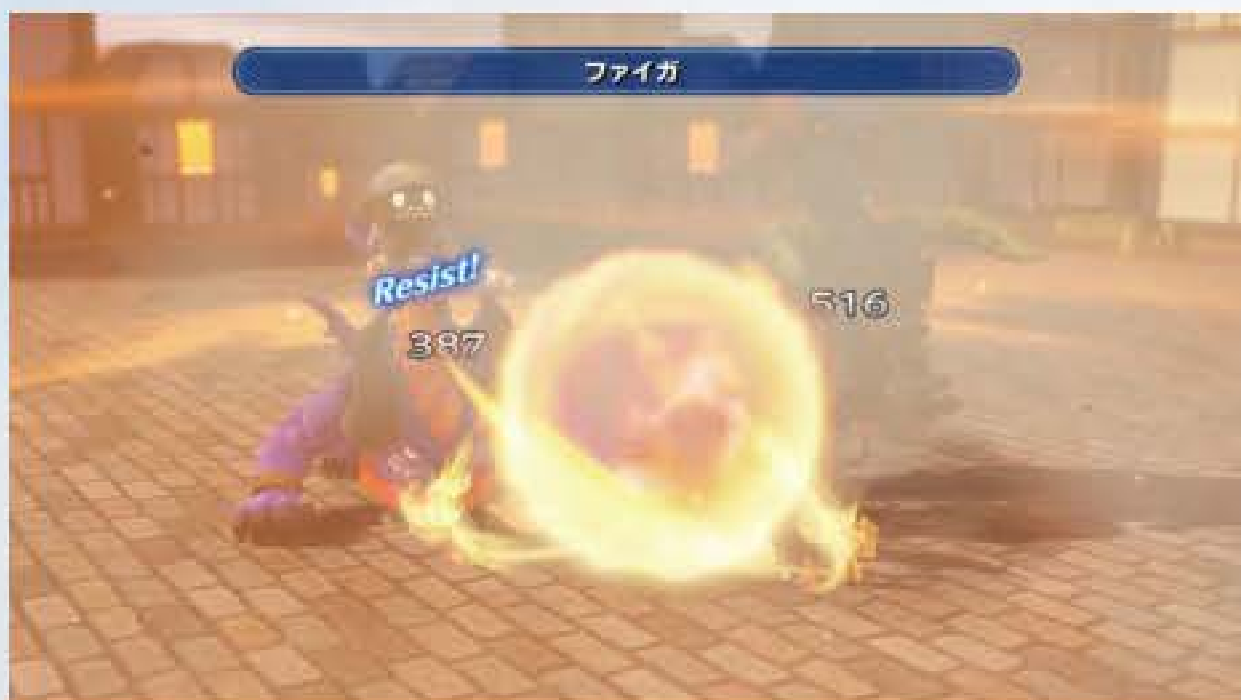


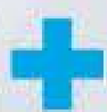
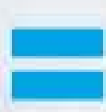
幻兽与技能

本作有着上百种幻兽可供收集，幻兽使用AP（行动点数）就能在战斗中发动技能和魔法。除了等待回合到来之外，每当攻击到敌人的弱点时也会回复一定的AP。作为主人公，则是可以装备含有魔力的“幻石”获得魔法，从而搭配幻兽已有的技能，在战斗中通过叠叠系统来发挥队伍的最大威力。

技能变化

通过叠叠系统，幻兽可以发动未习得的强力技能。角色和幻兽重叠之后，满足一定条件的话就可以将已有的低级技能组合成高级的技能。



习得小火焰
习得小火焰

习得中火焰

重叠之后可以使用大火焰魔法

宝石化与捕获

主人公朗恩和莲恩凭借手腕上的特殊力量，可以将幻兽收服。在战斗中满足一定条件，比如让幻兽变弱之后，幻兽就会发光，称之为“宝石化”。这时候就可以使用“宝石”指令捕获幻兽，然后为其取名字。成为同伴的幻兽将与朗恩和莲恩一同战斗，也可以被呼唤到场景中，跟在他们身边四处冒险。







►一些幻兽不能单靠战斗，还要使用特定的道具才能成功捕获。





◄强力的稀有幻兽潜藏在黑暗缝隙之中，必须做好准备再去挑战！

辅助技能

将幻兽带在身边可不只是为了好看，只要幻兽学习了对应的辅助技能，就可以顺利解开场景中的一些小谜题，到达更多的场所哦。



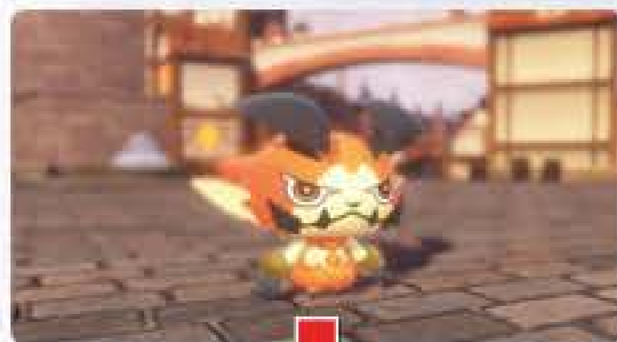


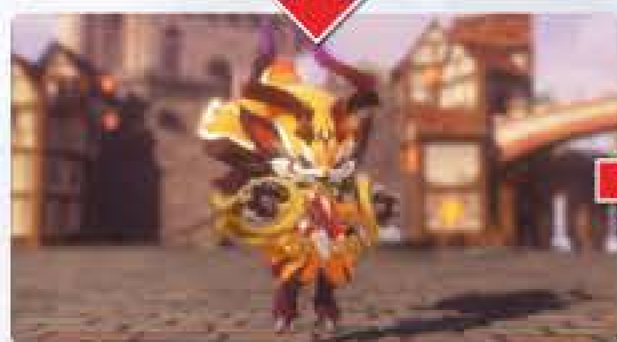
- ■寻宝：在旅途中挖出宝箱。
- ■电击：释放电力充能，启动机械。
- ■冷冻：用冰的力量消去燃烧的火焰。
- ■燃烧：可以烧掉挡路的障碍物。
- ■破坏：打碎挡路的杂物。
- ■飞行：提着主角飞到远处。
- ■骑乘：骑到L尺寸的幻兽身上，就能跑得更快。

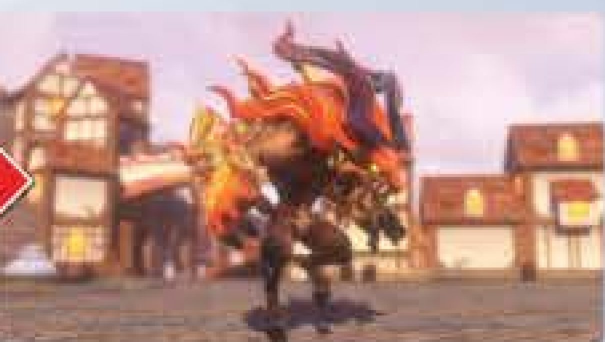
幻兽盘

幻兽盘是类似技能树的培养系统。通过升级幻兽获取能力点数，解锁幻兽盘，就可以让幻兽学习新的技能和提升基础能力值。而幻兽升级所需的经验值，甚至不一定要参加战斗，只要将它们带在身边一起冒险就能够获得。









幻兽盘上有着特殊的进化格子，解锁这种格子就能让幻兽变成进化形态。进化前的技能效果将会保留下来（专用技能除外），而且也可以还原为进化前的形态。

召唤百万幻兽



召唤兽在本作中有着比L尺寸还要巨大的体型，被称为“百万幻兽”。百万幻兽无法作为常规队员参战，且一场战斗里面只能使用一次。只要朗恩和莲恩都蓄满了AP，就可以发动超强力的召唤，仅仅使用百万幻兽进行战斗，直到召唤兽的HP或者两人的AP被耗尽。

▶小崎佑辅（代表作《火焰之纹章if》）设计的塞壬。





▲▶本作的奥丁由三轮士郎设计。

前往未知国度探明身世

作为完全原创的作品，本作的故事将围绕着两位主角寻找自己的记忆之旅途来展开。不过除此之外就没有太多的线索，可以让我们了解到这个世界到底会发生怎样的事情。朱之预言和苍之预言指的是什么，主人公与经典角色和全新角色会有怎样的相知相遇，都要留待玩家们亲自进入格利摩尔的世界方能知晓。



▲手上的奇怪纹路原来是继承自两人的母亲。



▼▶主人公与优娜相遇，得知自己的母亲“法娜·露丝”居然是曾经在百年之前拯救过格利摩尔的救世主？

羽之骑士



身穿迦楼罗铠甲的敌军骑士，能够在天空中飞翔。似乎为了实现预言而设法与召唤士和假面女接触。





▲羽之骑士提到了朱之预言，而且似乎为了实现这个预言而与假面女联手。

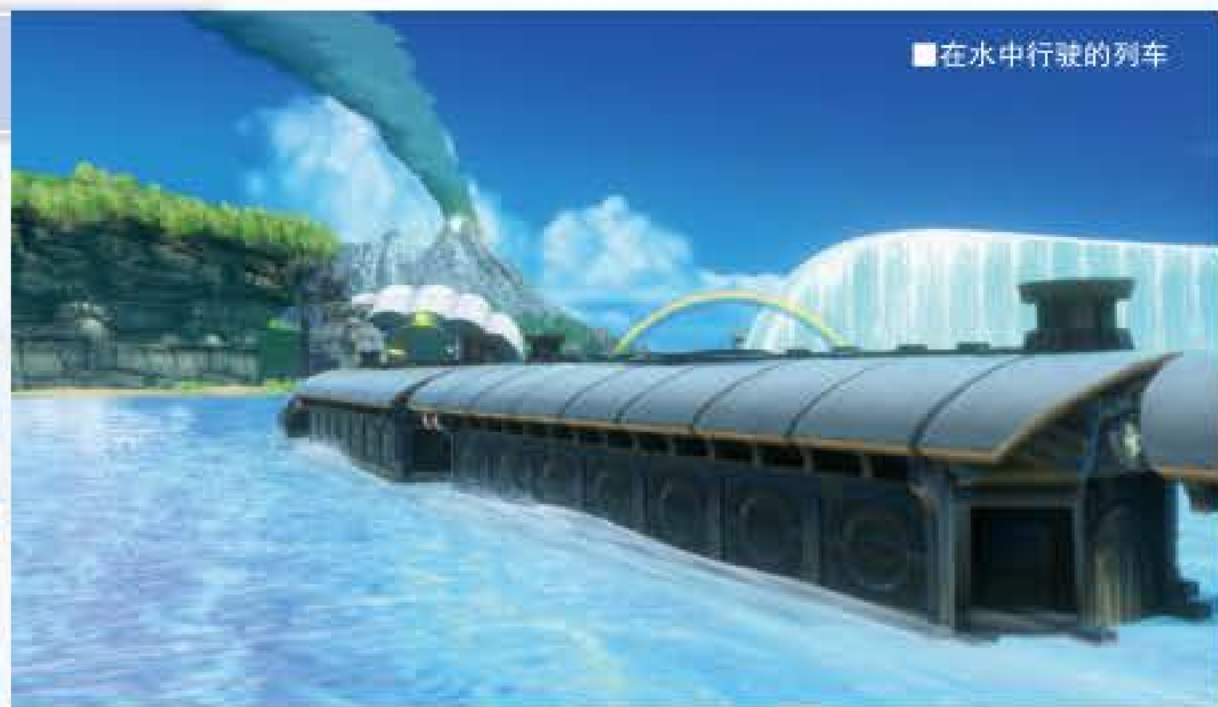


▶与召唤士爱可相遇，却被告知所谓的苍之预言——“来自山丘之大人，若非为救世而来，则为破灭而至。”

乘坐飞空艇冒险吧！

在格利摩尔除了可以乘坐仙人掌的各种列车穿梭于世界各地之外，还可以驾驭系列传统的特色交通工具飞空艇，来往于取材自系列各个作品的城镇。





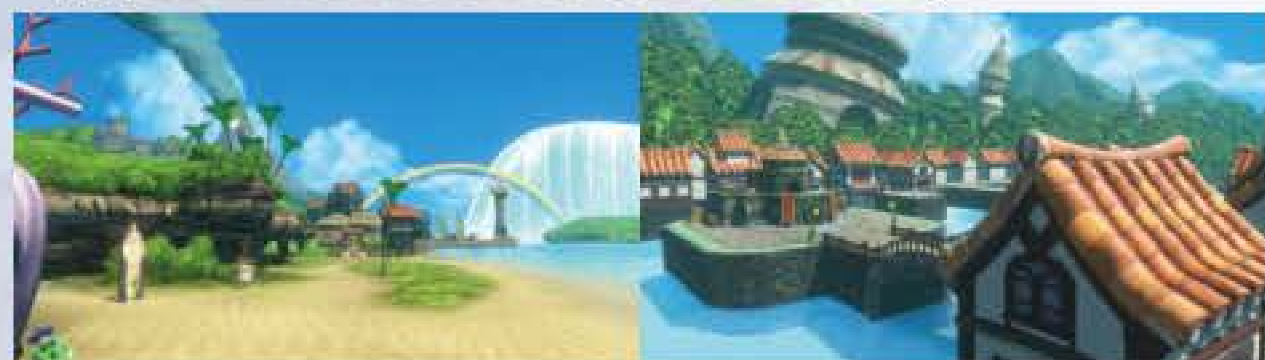
■在水中行驶的列车



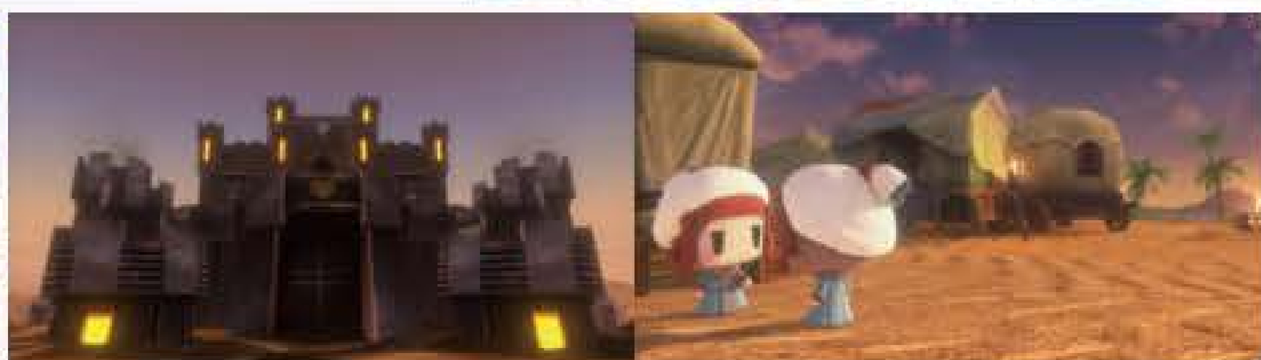
▶在进入格利摩尔的时候可以选择目的地，然后操作飞空艇前往冒险。







▲来自《最终幻想Ⅹ》的比塞德，以阳光海滩为标志的港口镇，充满了南国风情。



▲来自《最终幻想Ⅵ》的费加洛城，从沙中突然出现的城堡，会随着城主的指挥而在沙漠地带中移动……沙漠中也有旅团的踪迹。

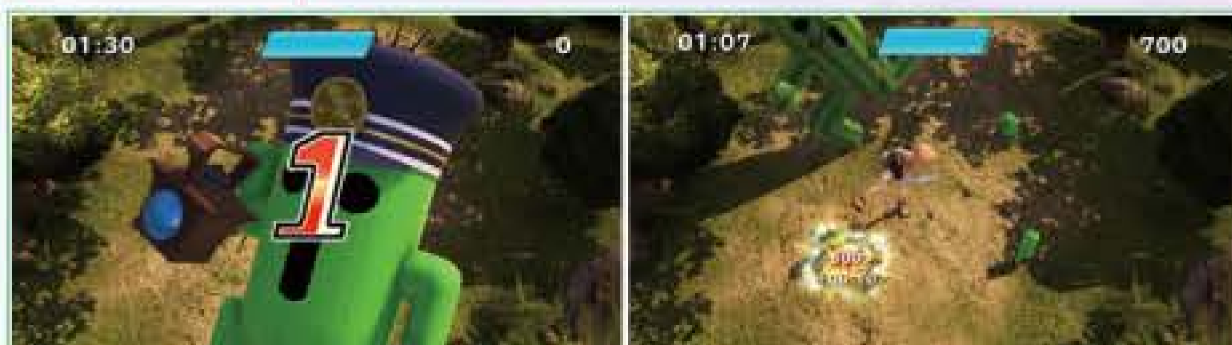
迷你游戏

在姐弟俩房间的角落里放着一台游戏机！除了可以在这里查看到幻兽图鉴和角色百科之外，还可以玩到几个迷你游戏哦。





●洞窟突击　操作雷光将挡路的幻兽打跑，在限定时间内突破洞窟迷宫。

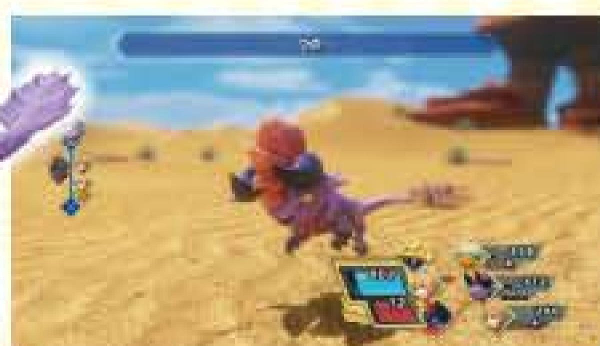


●击打仙人掌　仙人掌会从四面八方涌过来，将它们一击打飞，冲刺最高分！

贝比摩斯

体型：M

虽然还是幼年期但是也不甘示弱，能够使用“锐角”发出强力的攻击，对单体造成物理伤害，或者破坏敌方的平衡。



雾龙

体型：M



身体的一半是一团雾的龙，据说是和平而善良的种族。使用“闪光”对敌方全体造成黑暗的异常状态。

铜小人

体型：M

他的身体主要由铜构成，铜小人对其硬度相当自信。招式“投掷石头”可以破坏对方的平衡。





贝希摩斯

体型：L

威武的大角证明了其足以独当一面，要是小看他的话就会被重重地反击。战斗中可以使用“复仇反击”，在 HP 越少的时候发挥越大的威力。在平时可以成为坐骑，踏平路上的障碍。



米诺陶洛斯

体型：L



单看表情就非常有威迫力。武器是巨大的锤子，使用巨型的全身进行的攻击“猪突猛进”可以极大地破坏对方的平衡。

铁巨人

体型：百万幻兽

钢铁之巨人，挥舞着巨大的剑，使用“二段斩”将眼前的敌人一扫而尽。在召唤出来的时候还有专属的动画演出，震天撼地的出场方式引人注目。





文 马修　美编 Juxi

阿罗拉地区的更多情报

诞生了 20 年的《精灵宝可梦》因为《精灵宝可梦 GO》再度引发了社会现象，而系列最新的正统作《太阳 / 月亮》也越来越近，你预定了吗？这次我们会带来相当多的新作情报，看看有多少会让你满怀期待！

精灵宝可梦 太阳/月亮		Ninetendo	角色扮演
3DS	ポケットモンスター サン・ムーン		中文版
	2016年11月18日	本地1人，局域网1～4人	6岁以上
	售价为4980日元		

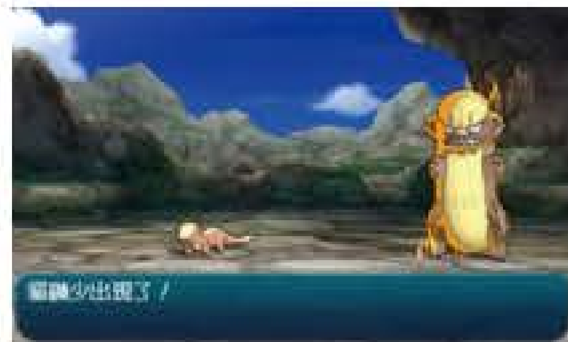
作为新作的冒险舞台，群岛地形的阿罗拉地区的更多情报也被官方公开，在地区的五座岛屿中，人工岛屿为该地区的中心，其他四座天然岛屿则自然资源丰富，栖息着大量不同的野生宝可梦。自然环境优美的群岛环境让阿罗拉成为了世界著名的度假胜地。独特的群岛地形也造就了该地区独特的生态系统，这里不仅栖息着众多本地的宝可梦物种，也有很多从其他地区迁移过来的宝可梦，世代的环境适应中，很多外来的宝可梦更拥有了阿罗拉地区所独有的形态。阿罗拉地区的人们在和宝可梦的世代共同生活中，酝酿出了该地区独有的文化。

流传自古代的传统仪式 :诸岛巡礼



诸岛巡礼是阿罗拉地区的独特文化之一，这个过程需要参与者巡游 4 个岛屿，也是孩子们为了成长为宝可梦训练家而进行的必备修炼，主角便是诸岛巡礼的挑战者之一。

挑战并不是简单的游山玩水，达成诸岛巡礼，必须要完成四个岛屿的考验，考验内容除了宝可梦对战，还有搜寻道具以及比拼智力的各种挑战。而在考验的最后，还会迎来与被称为“霸主宝可梦”的强大宝可梦的对战，这种宝可梦相比同类体型更大，且全身覆盖气场，战斗时甚至可以召唤出支援的宝可梦来加强战斗力。



▲作为霸主宝可梦登场的猫鼬探长，体型比普通的猫鼬探长大，还会召唤猫鼬少作为支援。

诸岛巡礼中，负责引导挑战者的人被称为队长，这些队长都是在之前进行了诸岛巡礼、并成功完成了考验的训练家们。四个队长分别为水属性的水莲、草属性的玛奥、电属性的马玛内以及火属性的卡奇。

岛屿的首领被称为岛屿之王 / 岛屿女王，由被称为守护神的宝可梦所选出，其中主角家搬迁所在的美乐美乐岛的岛屿之王哈拉，由于看好主角，所以给了主角成为最初同伴的宝可梦。在岛屿挑战的最后，还将迎来面对岛屿之王或岛屿女王的名为“大考验”的岛屿最终挑战。





◀四个队长

借助宝可梦的力量前进吧·宝可骑行

在阿罗拉地区，人们会通过骑行某些宝可梦的方式，来到达靠人类力量无法到达的地方，这被称为"宝可骑行"。坐骑宝可梦无法成为同行的宝可梦，但能够随时叫出它们来提供协助。这也是阿罗拉地区的特色文化之一。



▲借助海、陆、空的坐骑宝可梦的力量，可以前往任何地方！

阿罗拉地区的流氓组织：骷髅队

和系列以往作品一样，本作的舞台阿罗拉地区，也有反派势力，是名为骷髅队的流氓组织，干着抢夺他人宝可梦、在考验的地方闹事等恶行。



◀▼普通队员

▲大姐大干部：布尔美丽

◀流氓老大：古兹马

新作的宝可梦

这部分我们继续来看新作中有哪些宝可梦登场，官方公布了非常多哦。特性名称的后面有［新］字样的，为本作新增特性。

阿罗拉地区的宝可梦

首先这部分，我们依然先看看这些全新的《太阳／月亮》中新增的宝可梦吧。



美乐美乐岛的守护神

卡璞·鸣鸣

属性：电／妖精
特性：电气制造者[新]



强颚鸡母虫的进化形态

虫电宝

属性：虫／电
特性：蓄电池[新]



虫电宝的进化形态

锹农炮虫

属性：虫／电
特性：飘浮



喜欢孩子的温柔宝可梦

老翁龙

属性：一般／龙
特性：怒火冲天[新]／食草



在水中操控精神力量

磨牙彩皮鱼

属性：水／超能力
特性：鲜艳之躯[新]／强壮之颚



释放瘴性的费洛蒙

夜盗火蜥

属性：毒／火
特性：腐蚀[新]



感知气场

托戈德玛尔

属性：电／钢
特性：铁刺／避雷针



感知气场

萌虻

属性：虫／妖精
特性：采蜜／鳞粉



充满毅力

岩狗狗

属性：岩石
特性：锐利目光／干劲



一直睡觉

树枕尾熊

属性：一般
特性：绝对睡眠[新]

胆小虫
属性：虫／水
特性：跃跃欲逃[新]

胆小又好奇



甜竹竹
属性：草
特性：叶子防守／迟钝

再紧急也天真

花疗环环
属性：妖精
特性：花幕／先行治疗[新]

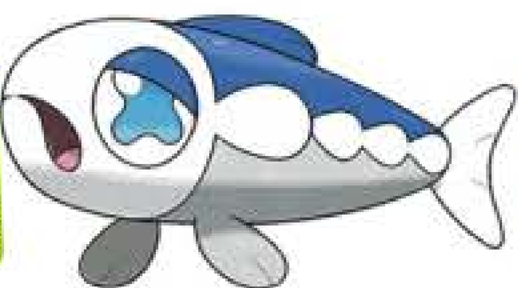
宝可梦中心的助手

泥驴仔
属性：地面
特性：我行我素／持久力[新]

力量很大的我行我素者

重泥挽马
属性：地面
特性：我行我素／持久力[新]

泥驴仔的进化形态



弱丁鱼(单独形态)
属性：水
特性：鱼群[新]

细小而脆弱



弱丁鱼(鱼群形态)
属性：水
特性：鱼群[新]

群体的力量



拳海参
属性：水
特性：飞出的内在物[新]

吐出内脏攻击



花舞鸟(热辣热辣风格)
属性：火／飞行
特性：舞者[新]

吸食花蜜改变风格



花舞鸟(啪滋啪滋风格)
属性：电／飞行
特性：舞者[新]

吸食花蜜改变风格



爆焰龟兽
属性：火／龙
特性：硬壳盔甲

背负会爆炸的甲壳



好胜蟹
属性：格斗
特性：怪力钳／铁拳

以顶尖为目标



花舞鸟(呼拉呼拉风格)
属性：超能力／飞行
特性：舞者[新]

吸食花蜜改变风格



花舞鸟(轻盈轻盈风格)
属性：幽灵／飞行
特性：舞者[新]

吸食花蜜改变风格



小陨星
属性：岩石／飞行
特性：界限盾壳[新]

从天而降的流星



猫鼬探长
属性：一般
特性：监视[新]／强壮之颚

猫鼬少的进化形态



伪螳草
属性：草
特性：叶子防守

混在草木中进行光合作用



兰螳花
属性：草
特性：叶子防守

伪螳草的进化形态



穿着熊
属性：一般／格斗
特性：毛茸茸[新]／笨拙

外表可爱但很危险



谜拟Q
属性：幽灵／妖精
特性：画皮[新]

不要看布下的真身

拥有适应了阿罗拉地区环境的外来宝可梦

除了本地特有的宝可梦物种，阿罗拉地区还有不少外来物种因适应了阿罗拉地区独有的自然环境，而进化出了不同于其他地区的样子，甚至属性也发生变化，这些宝可梦的形态被称为“地区形态”，它们在阿罗拉地区定居生活繁衍。而下面所介绍的宝可梦，都拥有我们熟悉、但外表和属性又都与以前有所不同的阿罗拉形态。



椰蛋树
●属性：草／龙
●特性：察觉
压倒性的高度



六尾
●属性：冰
●特性：雪隐
操控冰之气息



九尾
●属性：冰／妖精
●特性：雪隐
六尾的进化形态



穿山鼠
●属性：冰／钢
●特性：雪隐
覆盖着钢铁皮肤和冰外壳



穿山王
●属性：冰／钢
●特性：雪隐
穿山鼠的进化形态



喵喵
●属性：恶
●特性：捡拾／技术高手
高傲而聪明



嘎啦嘎啦
●属性：火／幽灵
●特性：诅咒之躯／避雷针
操控火焰起舞

传说的宝可梦的更多形态



索尔迦雷欧
旭日形态



露奈雅拉
满月形态



基格尔德
核心



基格尔德
细胞

本作的封面主题传说的宝可梦：索尔迦雷欧和露奈雅拉将拥有解放全部力量的形态，分别为旭日形态和满月形态，此外基格尔德的核心和细胞也都公布了，这也是基格尔德聚散成各种不同形态的根本。

更多的系统情报

下面来为大家介绍的，是官方公布的更多关于《太阳／月亮》的系统的情报。

宝可梦全球连结



随着《太阳／月亮》的发售，原有的宝可梦全球连结也将更新，对应《太阳／月亮》的同时，结束对《X/Y》和《Ω 红宝石／α 蓝宝石》的支持。网址依旧是 http://www.pokemon-gl.com/。

更新之后，新增的“伙伴大赛”，让玩家也能举办自己原创网络对战大会。一对一配对对战并参加排名的网路大赛也依然在，还有和朋友们相聚举办大赛的现场比赛等比赛模式。

极限特训

这个系统可以通过锻炼，让升到满级 100 的宝可梦，得以继续提高能力，从而变得更强大。该特训由阿罗拉一位非常喜爱王冠的“极限大叔”进行，当获得道具王冠，便可以进行极限特训了。

Z 招式

这是《太阳／月亮》中增加的对战中可以使用的新招式，该招式由训练家和宝可梦合力使出：当训练家的意念和宝可梦重叠，便可通过解放彼此的全部力量后爆发。属于在对战中只限使用 1 次的大威力绝招，所有的宝可梦都可以使用 Z 招式。

Z 招式的关键道具为 Z 手环和 Z 纯晶，镶嵌 Z 纯晶的 Z 手环由训练家戴在自己手腕上。当宝可梦携带着嵌入了与 Z 纯晶同种类的纯晶，会产生共鸣，从而发动画面华丽、名字炫酷（中二）的 Z 招式。



文 三日月　美编 Juxi



知名策略游戏“《XCOM》系列”最新作《XCOM 2》将会在9月27日登陆PS4和XOne平台。鉴于在今年2月发售PC版时，制作组曾表示本作移植主机版的可能性不高，此次登陆无疑出乎很多系列和策略游戏爱好者玩家。那么各位指挥官们，你们准备好夺回地球了吗？

XCOM 2		2K Games	策略
多机种	XCOM 2		中文版
	2016年9月27日	本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS4/XOne：未定		

本作的故事

截止本作，“《XCOM》”系列一共推出了12款游戏，游戏形式从最常见的策略到动作射击应有尽有。但故事都是一样的，那就是秘密组织XCOM如何和意图入侵地球的外星人作战的故事。本作是2012年游戏《XCOM 未知敌人》的续集。

在经历过《XCOM 未知敌人》的战斗后，XCOM的士兵们沮丧地发现他们面对的所谓“入侵”只是外星人大规模入侵的前奏而已，然后战况开始一面倒：基地被毁、士兵被杀、各大国家的领袖开始无条件投降、外星人开始渗透进人类的政府并开始支配人类，而更让人绝望的是，身为指挥官的“你”也被外星人捉走，而本作的故事正是发生在此的20年后……



▲20年后的地球被外星人成立的政权所控制着。

反抗军的同伴们



虽然世人早以为XCOM已经被干净杀绝，然而XCOM依然有着残余的力量，并且一直伺机而动。此时的XCOM不再是昔日“地球的最后防线”，而是变成了政府口中的“恐怖分子”。外星人统治着地球，表面上是许诺人类一个美好的未来，实质上却在清除所有违反它们命令的人们。

XCOM和一小部分志同道合的人团结在一起为获得民众支持，揭露外星人阴谋而战。然而20年过去了，现在的XCOM已经和以前的XCOM不同，原来的地下基地也变成了转移位置更加方便的空中运输舰“复仇者号”。无论是人员配置、他们的心态和战斗方式都发生了变化，但是有一点是不变的，那就是你：指挥官。

◀本作中玩家的大本营：复仇者号

Bradford总局官

对于玩过《XCOM 未知敌人》和《XCOM 以敌制敌》的玩家来说，Bradford 总局官无疑是个熟悉的老面孔，这位曾在前作中担任玩家得力助手的老搭档是 20 年前从 XCOM 总部袭击生还并逃脱的少数人之一，在孤立无援的状态下，他全力躲避着充当外星人爪牙的人类所组成的安保队伍“ADVENT”的追捕。

然而在这过程中，他目睹了在外星人的宣传策略下，XCOM 很快被民众遗忘并被视为人类的眼中的敌人，他开始变得绝望。但是当反抗军把指挥官你救回来之后，他意识到夺回地球的希望被重新点燃。Bradford 可能已经不再是之前那位意气风发的总局官，但他依旧是你夺回地球必不可少的最佳搭档。



▶《XCOM 未知敌人》中的Bradford



“Lily” Shen博士

Lily 博士虽然是个新面孔，但她的父亲却是 20 年前 XCOM 的总工程师 Shen 博士。在经历过 20 年前的失败后，年仅 15 岁的 Lily 跟随着父亲不断地逃离 ADVENT 的追捕。Shen 博士最后也抱着未能彻底击败外星人的遗憾过世，而他的女儿 Lily 博士则继承他父亲的意志，成为了 XCOM 的新总工程师。

比起过程，Lily 更注重结果，为此她可以毫不犹豫地反抗上级命令。不过指挥官也不必担心和她的共事中会出现问题，毕竟在过去 20 年内她已经听过不少关于指挥官的赞美之词，指挥官所需要做的事情就是下命令，然后这位年轻的华裔工程师就会提供你反抗外星人所需的设备。



Tygan博士博士

和其他 XCOM 的成员不同，Tygan 博士加入的 XCOM 更多的是为了“赎罪”。在外星人入侵地球之前，他曾经为了高薪而在制药产业工作。而在 ADVENT 成立后，他又为了好奇心加入了 ADVENT。然而当他接触到藏在其内部的黑暗真相后，他决定逃离城市并加入反抗军。

即便已经洗心革面，Tygan 博士的一些缺点依旧被保留了下来，例如对于知识以及专业水平不如他的人，他会摆出不可一世的姿态。不过在这个世界上还是有那么一个人他是相当敬重的，那就是你。



反抗军的战士们

XCOM 的士兵将会分为“游侠”、“榴弹兵”、“神枪手”、“专家”和“超能力干员”。其中前面四种分别对应前作的“突击兵”、“重装兵”、“狙击手”和“支援兵”，在新作中他们都增添了全新的技能，虽然功能不变，但现在的他们比起以前更加强大，例如游侠增添了近战能力，专家则可以凭借无人机“Gremlin”来骇取敌人的武器和装置。“超能力干员”则是从《XCOM 以敌制敌》中被细分出来的新兵种，他们可以使用超能力来对付敌人。超能力的种类有很多，例如可以引爆敌人身上爆炸物的“引信”、保护队友免受异常状态伤害的“堡垒”。



◀新加入的近战武器让游侠在近距离更加致命。



▶超能力干员的超能力能有效提升我方的战力。

全新的敌人

在成功入侵地球后，获得人类基因的外星人获得更加强大的肉体。除了更加强大的外星人外，在本作中玩家还需要对付外星人政权的人类安保队伍“ADVENT”。玩家需要更加强大的队伍和适当的战术才能从每一次抵抗行动中让队伍全身而退，毕竟你的士兵一旦战死就不能复活，而敌人的数量却源源不断。



■前作中一枪就能打死的“灰人”在本作中加强了不少，还获得了复活队友的新能力。



▲仙女座外星人将会是玩家在本作遇到的最强敌人。

领跑未来100年，开辟竞速游戏新纪元

GT SPORT

文 乙太 美编 心の永恒

相比起作为对手的“《极限竞速》系列”，“《GT赛车》系列”新作的推出频率可以说远不及前者。不过作为系列最新作，《GT赛车 竞速》可以说是系列脱胎换骨的一作，不仅保证了高品质驾驶体验，更是让竞速游戏向着真正的赛车运动靠拢。那么本作的具体情报是怎样的呢，让我们来一窥究竟。

GT赛车 竞速	SIE	竞速
PS4 Gran Turismo Sport		中文版
2016年11月15日	游戏人数未定	对应年龄未定
售价未定		

最高品质竞速体验

《GT赛车 竞速》将会带给玩家前所未有的高品质游戏体验，其中最直观的体现就是车辆。为了保证品质，本作选择了牺牲首发时的赛车数量，彻底抛弃了低质量的车辆建模，所有车辆均为高模车。在游戏发售时，玩家将有机会体验到140辆经过完全重新制作、拥有超高建模（Super Premium Model）质量的车辆，并会通过线上更新的方式不断追加，一年后的高模车数量将会达到400台以上。



▲所有车辆均根据现实竞赛基准，按照竞赛类别进行等级划分。


▲Ferrari LaFerrari '13。



▲细致的内构展现将为VR版本带来更具临场感的真实体验。







▲借助原创的游戏引擎，车辆的光影效果以及细节表现将会达到全新的高度。



游戏中的车辆依然会涵盖各种类型，从现实中存在的真实赛车（Real Cars），到经过专门改造、只有在游戏中才能呈现的梦幻原创车型（Original Cars），都有机会同台竞技。在设计方面，车辆建模的将会尽可能贴近真实，包括车辆的全部内构都会拥有极为详细的设计，甚至涵盖了头灯的内部构造、各部分的结构幅度以及座位刺绣等细节，丝毫不会遗漏车辆设计者们所倾注的热情。此外，游戏将会完整呈现每一辆车原本的真实颜色，甚至连轮胎橡胶的质感与颜色也会尽可能还原真实。而除了传统的改装项目外，本作还会首次引入自定义涂装系统，着实令人期待。

除了车辆，还原真实的赛道也是《GT赛车 竞速》在高品质体验方面的着重点。本作发售时将拥有15个赛车地点，其中包括了纽堡林、伯兰士赫治等经典的赛车地点，而东京首都高速公路、美国北方群岛等传说中的著名赛车点亦会在游戏中首次亮相。值得一提的是，许多赛车地点将会包括不止一种赛道配置，例如纽堡林就拥有全程、北环、南环三种不同的赛道配置。此外，本作还特别收录了泥地赛道，可谓趣味性与挑战性十足。在游戏首发时，玩家将能够体验的赛道总数为27种，并且会在之后通过线上更新的方式不断追加。


■东京首都高速。


■泥地赛道。

从休闲到竞技，全民均可享受的竞速乐趣







《GT赛车 竞速》是一款追求真实驾驶体验的游戏，但并不意味着玩家必须要掌握极为熟练的驾驶技术才能畅玩。本作的离线模式总共拥有115个活动，并将采取循序渐进的形式，让每一位玩家都能享受到驾驶的乐趣。包含10个驾驶教程的新手学校将给予玩家最初级的驾驶训练；赛道经验则拥有务35个任让玩家熟悉那些经典的赛道，通过分区段练习熟悉赛道的每一个角落；任务挑战则拥有60个具备挑战性的任务，让玩家磨炼更为娴熟的驾驶技巧；而赛车礼仪中的10个活动，则能够让玩家学习赛车时的基本礼仪以及体育精神，公平公正地进行比赛。当然，玩家也可以直接通过街机模式快速体验驾驶带来的乐趣。而在驾驶之外，游戏中的"博物馆"更是通过文字与彩色图片的形式，展现出汽车的发展史，并且通过与同时代工业、艺术等其他领域风貌的对比，展现出汽车艺术所特有的魅力。

除了传统离线内容，以游戏副标题命名的"竞速模式（Sport Mode）"，才是足以开辟竞速游戏新玩法的重头戏。通过与国际汽车联合会（FIA）的合作，《GT赛车 竞速》的游戏中将拥有两项冠军杯赛事，分别为代表国家参赛的"国家·地区杯"以及代表车厂参赛"车厂爱好者杯"，而在这两项冠军赛中取得优胜的竞赛者，将有机会和现实车手一样登上FIA的颁奖台，而这也将成为电子竞速游戏真正成为赛车运动的里程碑。为了配合比赛，游戏中还会引入赛程表、周末杯赛以及线上赛事实况等内容，带给参赛者以及观众最为真实的赛事体验。根据制作人山内一典先生的观点，竞速模式的目标并不是找出速度最快的车手，而是让7岁到77岁的玩家都能参与到赛车运动之中，让所有玩家、业余车手都能体验竞技的乐趣。

在《GT赛车 竞速》的线上游戏过程中，每名玩家都拥有两种评级，分别为竞速等级以及礼仪等级，这两项等级均会根据玩家们在线上匹配赛事中的表现得到提升。竞速等级体现了车手的实力与技术，会根据比赛的胜利以及玩家技术的提升而增长；礼仪等级则会反映出车手的运动精神以及赛车礼节，只有在比赛中遵守规则、文明驾驶，礼仪等级才会得到提升，任何擦撞、冲出赛道等行为都会影响礼仪等级的增长。当玩家在游戏中的各项评级都达到规定要求后，将会得到玩家所属地区由FIA认证的"GT数码赛照（FIA Gran Turismo）"，该执照与现实中的赛照拥有同等价值，可以说是由一名竞速游戏玩家成为真正车手的象征。目前预计有包括中国在内的26个国家和地区承认该电子执照，而详细的费用、条件以及最终的参加地区还有待发表。

《GT赛车 竞速》制作人 山内一典访谈精选

Q：能不能透露一下《GT赛车 竞速》VR版本的最新进展?

山内一典（以下简称"山内"）：VR版本仍然在制作中，玩家在游戏发售时即可体验到，不过现在还没有更多深入的内容可以说。

Q：《GT赛车6》是一款PS3平台的作品，而《GT赛车 竞速》登陆了新平台，在开发过程中又遇到什么困难吗?

山内：相比起PS3，在PS4上开发游戏更为简单。PS4拥有更好的开发环境，许多之前的开发限制以及都能得到解决，也让游戏的开发能够更为顺利地进行。

Q：虽然引入了车手等级与运动家点数等新要素，不少玩家还是会为了在竞争中获得胜利，而忽略了原本的运动精神，请问山内先生对此作何感想?

山内：我们对新要素十分有信心，玩家进行游戏的时间越长，玩家的运动家点数就会受到越大的影响。而在进行"竞速模式"下的冠军赛时，会有对玩家运动家点数的限制，只有满足条件的玩家才能参加比赛。而到了冠军赛的决赛时，我们会邀请真人裁判对玩家的驾驶行为进行判决，也会邀请真实的车手担任玩家的教练，指导玩家正确的驾驶技术。

Q：《GT赛车 竞速》是一款着重于电子竞技的游戏，那么如何吸引休闲玩家购买游戏进行娱乐呢?

山内：我们在游戏中为玩家准备了丰富的离线游戏模式，休闲玩家也能畅享本作。诸如街机模式等离线内容，达到了与系列之前作品相同的分量。"竞速模式"虽然是本作的特色内容，但并不是游戏的全部。

Q：《GT赛车 竞速》会成为类似于之前《GT赛车5 序章》的作品吗? 会成为新的系列吗? 还有没有推出《GT赛车7》的计划呢?

山内：因为"竞速模式"会是本作的一个新模式、新挑战，因此本作才会命名为《GT赛车 竞速》。游戏的其他模式毫无疑问就是《GT赛车7》的内容。在我看来，本作最合适的标题应该是《GT赛车7 竞速》。

Q：FIA电子驾照的获取也包括了中国，能不能告诉我们具体要如何进行申请或使用?

山内：关于这一内容目前还不能透露过多信息，如果有进展会尽快通知大家的。

文 秋沙雨 美编 NINA

Tales of Berseria

テイルズ オブ ベルセリア

通关时间：40小时左右
白金时间：60小时以上
对应游戏版本：1.00

作为 PS4 平台的系列第二部作品，本作的内容可以说是十分丰富多彩，数量众多的支线、小游戏和收集要素，细腻的剧情演出以及在吸取了前作经验的基础上改良的战斗系统都是本作的亮点。游戏的故事位于前作《热情传说》的 1000 年前，在本作里除了能够见到一些在前作里出现过的角色之外，游戏主线、支线或者 NPC 对话里都有着大量与前作有关的细节补完，如果仔细玩过了前作再来体验本作的话，乐趣成倍提升。本作的官方中文版预定于 8 月 30 日发售。



系统详解

绯夜传说	BNEI	角色扮演
多机种 テイルズオブベルセリア		日版
2016年8月18日	本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
售价为PS3/PS4：8070日元		

操作

◆ 冒险时

PS3版	PS4版	功能
○	○	对话/确定/调查
×	×	取消
△	△	开启小对话
□	□	打开小地图
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	控制镜头
L1	L1	重置镜头角度
L2	L2	使用道具瞬移离开迷宫/使用道具瞬移到城市
R1	R1	正在进行的主线进度、猫魂数量以及正在发动的料理效果
长按R2	长按R2	使用滑板
R3	R3	调整镜头远近
START	触控板	打开菜单

◆ 战斗时

PS3版	PS4版	功能
○/×/△/□	○/×/△/□	使用术技
START	按下触控版	打开战斗菜单
右摇杆	右摇杆	控制镜头
左摇杆	左摇杆	移动
R1	R1	查看敌人的资料
R1+左摇杆	R1+左摇杆	切换目标
L1	L1	防御/重置镜头角度（连按2次）中断术咏唱
L1+方向键（←→）或者（打开菜单时）L2或者R2	L1+方向键（←→）或者（打开菜单时）L2或者R2	战斗时切换操作角色
L1+左摇杆	L1+左摇杆	滑步
方向键（↑↓）	方向键（↑↓）	发动切换爆发
方向键（←→）	方向键（←→）	切换将要发动切换爆发的角色
长按R2	长按R2	发动魂力爆发
长按L2	长按L2	在术技连携期间发动秘奥义

冒险

◆ 切换领队



在野外或城镇里进行探索时，玩家可以把领队角色切换成除了贝尔贝特之外的其他角色来进行操作。切换的方法是在菜单里将光标移动到想要设为领队的角色身上然后按下△键。

在切换领队角色的时候，各个角色会说出在切换成领队之后的特定语音。把领队角色放置在原地不进行任何操作的时候，就能够看到该角色做出特定动作的样子。

◆ Cut in可变式小对话系统



在达成特定条件或者触发主线剧情之后，画面右下角就会有小对话提示，按下△键之后，玩家就能够启动小对话。在小对话中会看到角色们对当前发生情况的深入讨论或者他们的意想不到的另外一面。

◆ 装备技能（装备スキル）

装备技能是用来给予角色各种各样辅助效果的系统，当中既有提高角色自身能力的效果，也有提高术技的异常状态附加几率的效果。

装备上的技能分为三种：Master 技能、强化奖励以及随机技能。

Master技能

给角色装载了该装备之后就能马上发动 Master 技能，同时 Master 技能有熟练度的设定，熟练度通过在战斗里获得的 GRADE 来增加。当熟练度达到最大值之后，该角色卸下该装备之后也依然能够拥有 Master 技能的效果。

在熟练度达到最大值之后依然使用着该装备的话，Master 技能效果就会叠加。



强化奖励

在强化了装备之后才能发动的技能。



强化奖励分为两种：一个是强化了一定次数之后才能解锁的技能，一个是每次强化之后技能效果就会提升。

随机技能

在获得装备时随机出现的技能，相同名称的装备上的随机技能很大几率会不同。一件装备能够附加的随机技能不仅仅只有一个，在游戏中后期或者高难度的情况下很有可能获得拥有复数随机技能的装备，同时还能通过获得魔晶石来增加能够附加到武器上的随机技能的种类。



◆ 强化装备与分解装备

通过消费 Gald 和素材，可以在商店里对装备进行强化，同时也能在商店里使用分解功能把多余的武器分解成素材。

素材的获得途径除了分解装备之外，还能通过战斗或者地图探索来获得。



强化

强化每种装备时所需的素材都是不一样的，集齐了相应的素材之后就能够对装备进行强化。强化了装备之后，该装备的基本参数就会提升，同时还能强化或者解锁强化奖励的技能效果。

分解

根据装备的不同，分解之后所获得的素材也不一样，进行了强化之后的装备在被分解之后所获得的素材，与未被强化时进行分解所获得的素材也会有所变化。

◆ 称号系统

称号能够通过在战斗里完成各种特定的条件来获得，在本作里各角色都有着复数的称号，每个称号所附带的技能都不一样。

在获得了称号之后，达成称号对应的特殊条件就能够让该称号升级，升级之后能够解锁新的技能。



TIPS 在战斗时，如果操作角色锁定的目标敌人处于屏幕之外的位置，那么画面里就会出现一排小箭头为玩家指示敌人的所在之处。



◆商店

与商人对话能够进入商店购买道具、装备或者进行装备的合成与分解等等。

在本作里商店有着等级设定，在商店里花钱就能够提升商店等级。



◆宝箱

在野外和城镇里进行探索时能够发现各种各样的宝箱。当中既有能够拿到一般道具和装备的金银铜三色宝箱，也有需要使用到“猫魂”才能打开的猫人箱。

一般的宝箱

一般的宝箱分为三种，每种宝箱能够获得的道具种类都不一样。

- ●铜宝箱：能够获得消耗型道具。
- ●银宝箱：能够获得一般的装备。
- ●金宝箱：能够获得高级装备。



猫人箱（ねこにんボックス）





在地图场景里会漂浮着名为“猫魂（**ねこスピ**）”的光点，碰触它们就能够将其收集起来。当玩家在地图上看到一些外表与一般的宝箱有所区别的宝箱时，就能够使用猫魂将它们打开，打开之后宝箱里就会出现猫人，它们会给予玩家装饰品或者服装等等。

每个猫人箱所需的猫魂数量都不一样。

◆滑板（レアボ-ド）



玩家在解锁某一地区的绿色光标“地相树”之后，就能够在该地区使用滑板。长按 R2 键就能乘上滑板进行移动，使用左摇杆能够控制方向。在“**ビジュアル**”页面里还能够更换滑板的外形。

当地图上的敌人等级比玩家低很多（约 10 级以上）的时候，使用滑板撞上敌人的话会直接把敌人给撞没，不过不会获得任何掉落品或者经验值。在使用**ダ－クボトル**的情况下踩滑板接触敌人的话，无论敌人和玩家的等级差距有多大，都会马上切入战斗。

◆异海探索





类似于《无尽传说 2》的“猫派遣”系统。玩家可以派遣探索船到异海对未开发的地区进行探索，在经过 30 分钟之后探索船就会返航，将成果献上。

通过异海探索所能拿到的物品包括素材、财宝（本作的收集要素之一）或者料理菜单。通过不断进行探索来提升探索等级并解锁新的区域，而获得的财宝数量越多，探索船能够获得的技能也就越多，这能够为之后的异海探索提供各种各样的便利之处。

◆料理系统

玩家在获得了料理菜单之后就能够使用料理系统来制作料理。

每个角色都有着各自的料理等级，不同的角色制作同一种料理时会触发不同的料理技能，通过角色反复制作料理就能够提升他们的料理等级。



在制作料理之后队伍全员的 HP 就会上升，同时根据料理本身的效果或者料理技能的效果来给玩家的战斗带来各种福利。

◆服装与装饰品

在游戏菜单的“**ビジュアル**”项目里玩家可以给角色更换服装和装饰品，还可以更改饰品的角度和大小，根据自己喜好来改变角色的外表。

可装备的装饰品有规格限制，一个角色可装备的装饰品共有 3 格的规格，而每个装饰品的规格数值都各不相同，有些是两格，有些是一格半，而玩家不能够装备规格超过 3 的复数装饰品，所以如何取舍也是一大问题。

本作的换装系统还追加了能够更换角色姿势的功能，在换装之后玩家可以自由更换角色姿势来从不同角度欣赏角色的新打扮。在游戏里玩家达成各种各样的条件（例如完成支线、玩小游戏或者打开猫人箱等等）就能够获得各种各样的服装或者饰品。

在 DLC 里购买的饰品也能够给其他角色使用。需



要注意的是部分服装是自带 BGM 的，可以在“ビジュアル”里选择打开或者关闭服装自带的 BGM。







◆ 小游戏（ミニゲ-ム）

在本作里存在着数量众多的小游戏，在各地与特定的 NPC 对话就能够进行游戏。

完成各个小游戏的特定条件之后就能够获得各种各样的奖励，有些是特殊装备，有些是装饰品，甚至是角色的换装。





◆ 甲种业魔

存在于世界各地的强大业魔，将它们打倒之后能够拿到稀有的道具。玩家需要在城镇里与 NPC 打听它们的情报之后前往指定地点与它们进行战斗，干掉甲种业魔可以获得魔水晶等稀有道具，将它们干掉之后回到城镇与 NPC 进行汇报还能够获得另外的奖励。



◆ 奇异强敌（ワンダリングエネミ-）

在满足一定条件之后会在战斗结束时乱入战场的强大敌人。

乱入的条件：ノ　マル以上难度里在一个区域进行战斗积攒 GRADE 到一定数值后并且战斗时间超过 1 分钟时，一定几率会乱入，乱入时会有一段空白时间来让玩家判断是要与它们战斗还是选择逃跑。

和它们一起出现的杂兵敌人在强敌被打倒之前会一直处于无敌状态。



◆ 魔水晶

在游戏里打倒甲种业魔这类敌人之后就能够拿到特殊的道具“魔水晶”。

这个道具会给整个队伍来带各种各样的影响效果，例如提升队伍所有角色的能力、解放新机能、追加装备随机技能的技能种类等等。



战斗系统

◆ 游戏难度

本作的难度分为**シンプル**、**ノ－マル**、**セカンド**、**ハ－ド**、**イヴァル**和**カオス**共 6 种。其中**シンプル**、**ノ－マル**、**セカンド**和**ハ－ド**在游戏一开始就能够选择，**イヴァル**和**カオス**需要获得对应的魔水晶时才能够解锁。

需要注意的是，难度越高，获得的经验值越少，但是稀有装备掉落率会提升，Gald（金钱，Gald 是系列专用的金钱单位）和 GRADE（与通关后周目继承内容以及武器技能系统有关的数值）的获得量也会增加。

◆ 开始战斗

在本作里，角色和敌人接触之后就会立刻切换至战场，战场的地形与遇敌时的地形相同。

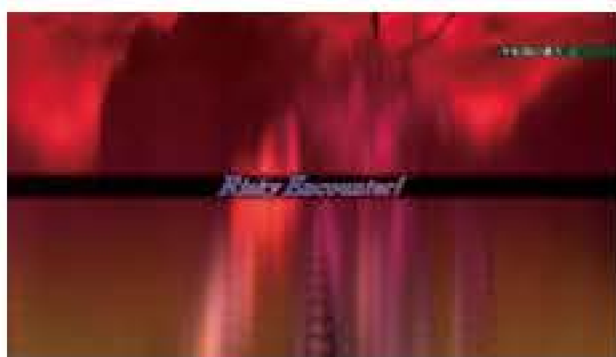
遇敌时的状态也分为三种：

①通常状态：在敌人发现玩家时与敌人进行正面接触时会进入的战斗状态，敌我双方不会附加任何有利状态或者不利状态。

② Risky Encounter：被敌人从身后接触时所进入的战斗状态，会在我方所有角色的 SG 减少 1 个的情况下进入战斗。

③ Advanced Encounter：在敌人没有发现玩家时与敌人进行接触时会进入的战斗状态，敌人全体的 HP 会减少一定比例，我方所有角色的 SG 增加 1 个。

想要脱离战斗的话就让操作角色一直向战场外的方向跑，这时候就会出现一个逃跑的槽，当槽积满的时候就算是逃跑成功。可以通过技能或道具来缩短逃跑时所用的时间。





◆ 战斗模式

在主菜单的术技页面或者在战斗里可以切换角色的操作模式，模式共分为三种：

マニュアル（MANUAL）：角色的移动和攻击全都由玩家来自行控制。

セミオ－ト（SEMI AUTO）：玩家输入攻击指令之后角色自动移动至敌人前进行攻击。

オ－ト（AUTO）：战斗交由 AI 自动进行。

TIPS 在迷宫里按下L2键使用道具“デノ-レボトル”的话就能够瞬间离开迷宫返回野外地图。在野外或城市里按下L2键使用道具“イノ-フボトル”能够瞬间移动到去过的城市。

◆术技



本作的术技能够设置在○ × □△四个键里，每个键都能设置4个阶段的术技，也就是说玩家一共可以装备16个术技。

自由进行术技设置的术技连携系统除了打破系列常规的战斗操作让玩家的操作拥有更大的自由度之外，使用特定的顺序进行术技连携还能带来各种补正奖励，例如提高从敌人处夺取魂力的几率等等。

如果在游戏初期保持术技的设置不变的话，在进行游戏的过程中习得术技时，更上一级的术技就会自动配置到术技连携的键位之中。

在战斗里，一次性能够使用的连携次数是没有限制的，玩家能够设置1～4个阶段的术技，在使用了第4阶段的术技之后进行第5次连携时所使用的术技就会回到第1阶段，重新开始新一轮的术技连携。

在战斗中使用○ × △□可以任意进行连携，比如说使用△作为第1阶段连携之后，第2阶段连携不会局限于△的第2阶段术技，而是可以使用○ × △□四个键位的任意一个术技来作为第2阶段的连携。

需要注意的是，莱菲赛特、玛奇露、艾森和爱蕾诺亚这4位角色能够使用圣隶术，而圣隶术的咏唱时间会根据连携次数的增多而缩短，所以在设置这4位角色的术技键位时建议把术设置在最后。

◆魂力槽（SG）



在战斗画面的角色状态栏里，位于角色HP槽位置之上的水蓝色菱形图标就是SG槽。在下图里，红色圆圈里的是角色的SG槽上限，蓝色圆圈里的是当前的魂力值。

1格SG槽等于30点魂力值，在战斗开始时的默认魂力值为90，也就是3格SG槽。魂力槽的数量决定了战斗时所能使用的术技连携次数，下图的魂力槽为3个，也就是说能够连携至第3次。

而使用术技会消耗魂力值，在消耗魂力值的时候消耗掉的魂力值会变成红色，这时候如果马上进行防御或者其他能够回复魂力值的行动的话就能够马上把魂力值回复过来。魂力槽的上限最小值为1格，即30点魂力值。

在初始状态下，魂力槽的上限为5格，下限为1格，在战斗开始时基本都是以3格作为初始魂力值。战斗开始时的初始魂力值上限可以通过满足某些特定的条件来增加。



回复魂力槽与提高魂力槽上限

回复魂力槽或者提高魂力槽上限的方法有很多种，以下列出几种较为简单的：

①通过攻击敌人来夺取。角色剩余的Soul越少，可夺取的几率就越大。

②让敌人陷入昏迷或异常状态。但是当敌人的魂力仅剩1格时就无法继续进行夺取。

③使用特定道具来进行回复，或者在战场里捡取。在我方角色陷入战斗不能的状态或者看准敌人的攻击时机使用滑步来躲过敌人的攻击时，魂力就有可能掉落在战场里。



④发动切换爆发。

⑤蓄力防御至第二阶段。

除此之外还能够通过技能等途径来增加额外的回复途径。

需要注意的是，当我方角色因敌人的攻击而陷入昏迷或者异常状态的时候魂力就会被敌人夺取。

◆防御与滑步

按住L1键就能够防御敌人的攻击，减少伤害。在剧情里获得一些魔水晶之后就能够开启防御蓄力功能，蓄力共分为三个阶段，每个阶段都有不同的效果，当蓄力至第三阶段时也能够获得前两个阶段的附加效果。

●狙击蓄力（スナイプチャ-ジ）

长按L1键1秒之后会发动的效果，在蓄力防御结束后的第一段攻击术技所附带效果的发动几率会变成2倍。

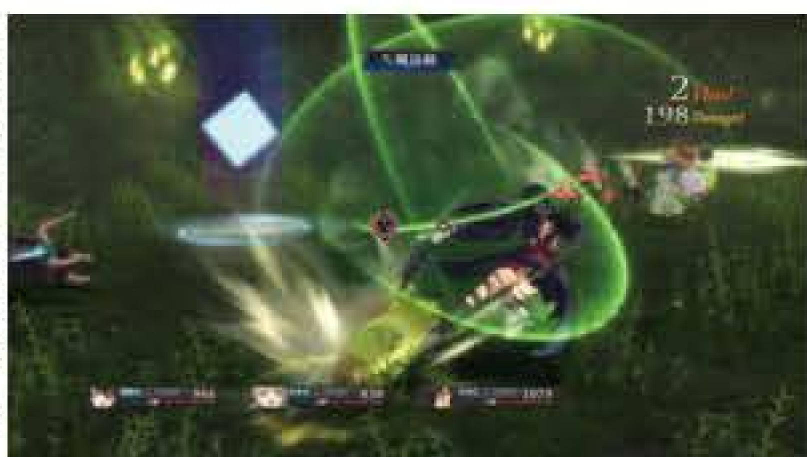
●魂力蓄力（ソウルチャ-ジ）

长按L1键1.5秒之后会发动的效果，能够回复1格SG。

●破坏蓄力（ブレイクチャ-ジ）

长按L1键2秒之后能够发动的效果，在蓄力结束后所使用的第一段攻击会附带破防效果，而且还会提升让敌人陷入昏迷状态的几率。

按住L1键然后晃动左摇杆就能让操作角色进行滑步（Step），可以左右滑步也能够向前突进。滑步也会算在术技连携的次数里，操作能用圣隶术的角色的话可以活用术技连携第四次时缩短咏唱时间的特性来使用滑步配合战斗。



看准敌人的攻击时机来使用滑步闪避的话还能得到一些不错的奖励效果，例如能够让敌人的魂力掉落等等。

◆战后结算画面



在战斗结束之后还会进行对本场战斗的结算，当中包括MaxDamage（最大伤害值）、MaxHit（最多连击数）、Time（战斗用时）、EXP（经验值）、Gald以及GRADE。

其中GRADE会受到游戏难度和玩家在战斗时所作出的行动的影响，难度越高，GRADE的倍率就越高，而玩家在战斗时的行动（不使用道具打倒BOSS、让敌人陷入异常状态、达成指定连击数等等）则会影响到GRADE的数值。

◆魂力爆发（ブレイクソウル）



魂力爆发是能够让角色的术技联系次数突破界限的系统，只有在角色的魂力在3个以上（包括3个）的时候才能发动，魂力小于3个的时候是无法使用的。

在发动魂力爆发的时候角色能够回复HP，而且魂力爆发的攻击还附带破防效果。

魂力爆发的使用方法是在进行术技连携时长按R2键即可发动。例如当某个角色进行术技连携至第4阶段之后，长按R2键发动魂力爆发，魂力爆发本身也会对敌人造成伤害，在攻击过后玩家就可以紧接着让该角色继续进行术技连携，这时候连携就会回到第1阶段，如果本次连段没有从敌人处获得魂力的话，那么就会在第3阶段结束，算上魂力爆发自带的伤害效果，此次连段总共进行了8次攻击。

每个角色的魂力爆发都有着各自的风格，发动条件也各不相同，而且每个角色的魂力爆发都有着阶级设定，每个阶级的发动条件和效果也有所差别。

贝尔贝特

贝尔贝特的左手会变成能够吞食对手能力的“噬魔状态”，在该状态下如果满足了特定的条件，那么在连段结束时还能够使用被称之为秘术的强大必杀技，在使用秘术之后噬魔状态就会自动解除。在噬魔状态下贝尔贝特的HP会不断减少，而她的HP越少，那么秘术的威力就会得到提升。

噬魔状态的另一个特点就是根据当前锁定的目标敌人的种族不同而让强化效果与所能使用的秘术产生变化。例如当敌人为兽系种族时，对方的攻击力越高，贝尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“**スカ－レッド・エッジ**”，当敌人为不定形系种族时，对方的防御力越高，贝尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“**サンダ－・ブリッツ**”。

莱菲赛特

展开能够让我方成员所受伤害减半的力场，在力场解除时还能回复我方全体队员的HP。在展开时力场还会附带攻击判定，能破除敌人的防御状态。

六郎

按住R2键不动时六郎就会处于准备状态，在这种状态下受到敌人的攻击时就会使出“应报・裂”这类反击技能进行攻击。在面对攻击动作的弧度比较大的敌人时这种反击方式非常有效，把握好用法的话还能在反击时把周围的其他敌人一起卷进来，当反击成功的时候六郎的HP就会回复。

爱蕾诺亚

能够将敌人打至半空中进行连击，在敌人从落下时还能够进行追击，方便用来进行连击，同时也具备破防的性能。

玛奇露

在敌人进行术咏唱的时候发动“吸收法术”的话就能够取消在场所有敌人的咏唱，同时还会吸收被取消了术咏唱的敌人的灵力，当灵力累积到一定程度时玛奇露就会用术来进行反击，至于会使用什么术就要看玛奇露的心情。

艾森

在敌人倒地或者昏迷时才能发动，能够给大范围敌人造成巨大伤害。就算倒地或者昏迷的敌人不是当前锁定的目标也能够发动魂力爆发。

◆切换爆发（スイッチブラスト）



在战斗时最多有4个可参战的角色，而使用方向键↑↓可以进行操作角色与后卫角色的切换。

在把操作角色切换成后卫角色时，后卫角色在上场的同时会发动自己的固有技对敌人进行攻击，同时该角色的魂力会多加一个。当操作角色陷入异常状态而且会被敌人夺取魂力时可以用这种方法来避免魂力的流失。被切换至后卫的角色会慢慢回复HP。

在HP槽右边的数字是爆发槽（**ブラストケ－ジ**，简称BG槽），使用切换爆发等行动时会消耗爆发槽，爆发槽在战斗结束后不会自动回复。

回复BG的方法有：①在战斗时使用魂力爆发；②在战斗开始时根据各角色的各个术技累计使用次数的★数量来回复；③使用特定道具；④去旅馆休息。

参战角色之间的操作角色切换为L1+方向键←→，这种切换不会消耗BG槽。





◆作战



在主菜单或者战斗菜单里可以通过“作战”来设定非操作角色或者在自动模式下的操作角色的行动。

作战的设置项目分为“基本行动”、“战术”、“攻击・回复”、“**ブラストゲ－ジ**”和“**ブレイクソウル**”五项。

“基本行动”可以设定角色与敌人进行

TIPS 各个城市的旅馆名字是“《传说》系列”历代作里出现过的精灵的名字。



战斗的形式，例如攻击距离角色近的敌人、攻击与玩家不同目标的敌人或者攻击魂力多的敌人等等。

“战术”则可以设定角色在攻击敌人时所采取的战术，既可以让角色使用近战系的术技来进行战斗，也可以让角色针对敌人的弱点属性并避开耐性属性来进行攻击。

“攻击・回复”可以根据角色 HP 的剩余量来让角色采取攻击行动，在角色 HP 的剩余量小于一定数值时就会自动进入回复或者防御行动。

“ブラストゲ－ジ”用来设定角色对 BG 的使用途径，能够设定角色把 BG 用于切换爆发还是用于发动秘奥义等等。

“ブレイクソウル”可以设定角色的魂力爆发在什么情况下使用，可以在攻击时使用，也可以将其主要用于回复行动。

◆号令

在战斗中按住 R3 键然后按下 L1 键或者 L2 键的话就能够使用号令，号令分为两种：让所有角色集中精力进行攻击的“全力攻击”和让所有角色集中精力进行防御的“专守防御”。在使用号令之后按下 R3 就能够解除号令。

◆弱点与耐性

每个敌人都有着针对各个属性的弱点或者耐性。

当玩家攻击敌人的弱点属性时，攻击输出增加，所使用的术附带的异常状态等效果发生几率提升。反之，当玩家攻击敌人的耐性属性的话，攻击输出减少，而且攻击容易被敌人防御，如果敌人的耐性高的话甚至还有可能将攻击反弹到角色身上。

在本作里也有着“弱点连携”系统。

当玩家在连击时所使用的术技全部命中了敌人的种族弱点和属性弱点时就会进入“弱点连携”状态，在进入弱点连携状态期间敌人的所有耐性都会变成弱点属性。弱点连携的倍率视敌人的种族弱点和属性弱点数量而定，敌人的弱点越多，那么弱点连携倍率就越高。在弱点连携状态里对敌人进行攻击时所使用的 SG 会在角色进行待机时还原一部分给角色。



◆秘奥义



使用秘奥义能够对敌人造成很大的伤害，秘奥义通过消费 BG 来进行发动，在发动秘奥义之后角色的魂力数量就会增加。

在本作里各队伍角色都拥有复数的秘奥义，各阶段的秘奥义发动方法不同，秘奥义 Cut in 的演出方式也会有所变化。

第一秘奥义的发动方法：BG 为 3 以上的情况下，在进行术技连携时长按 L2 键即可发动秘奥义。



流程攻略

在渐渐崩溃的世界边缘之地

◆流程

剧情之后可以操作贝尔贝特。

离开屋子，向北方前进来到アバル村里，在商店里可以买些补给（不过钱不多，可选择的余地不大）。在西门前有存档点。这时候和头上有“！”的 NPC 对话可以触发短支线。



支线

①	在屋子里和莱菲赛特对话两次
②/③/④	在村子里分别和中年亭主、ラフィの友达以及村の古老对话
⑤	往村子西边走来到モルガナの森和臆病な若者对话

从东北方来到“镇めの森”，来到地图所示的两处地点找到ウリボア，两次战斗都有战斗教学。继续前进看到存档点，进入深处之后和ウリボア战斗。

支线

岬の祠	调查“镇めの森”尽头山崖中央的大坑

在村子前触发强制战斗，开战后自动学会奥义“红火刃”，将其装备上之后对战 5 只ウリボア。

战后返回アバル，走到广场自动触发剧情。

支线

①/②	和ニコ以及オル对话

返回家里来到门前触发剧情，进入家里。

支线

①/②	调查桌子上的两本书籍

调查火炉，然后从梯子爬上二楼调查尽头的柜子，剧情后回到莱菲赛特的床前和他对话，之后去到厨房调查桌子。



～降临～开始之日

◆流程

离开屋子来到村子的广场触发剧情。

支线

①/②/③	和ニコ、気のいい老人以及轻い若者对话

前往“镇めの森”，往前走一段路触发剧情，前往最深处的祠堂，剧情后进入和业魔的强制战，玩家打业魔不掉HP，所以坚持一段时间就会自动退出战斗。

剧情后回到家里，离开屋子触发剧情，之后要前往“镇めの森”的尽头。在路上会遇到业魔，由于攻击对方也是不掉HP的，所以路上尽量避开，如果不小心进入了战斗的话就往战场外围跑来逃跑。



来到尽头触发剧情后和一群**ブラッディウルフ**战斗，这时候已经可以将它们干掉了。

黑炎奋起

◆ 流程

剧情后进入和希艾莉丝的强制战斗以及滑步的战斗教学。

BOSS シアリーズ

由于是战斗教学的性质所以还算比较好躲，如果玩过前作《热情传说》并且操作过莱拉的话对她的攻击套路会比较熟悉一些，她的特技攻击基本是周身范围，多熟悉一下就能用滑步躲过，惟一会使用的术建议利用防御来抗住，因为那是锁定性质的术所以不好躲。



往外前进，爬上楼梯触发剧情，打开铜宝箱，替换好装备后进入强制战，这时候可以在战斗菜单里调整一下术技等设置了，同时在这一段剧情里希艾莉丝会作为支援角色参战，玩家无法操作她，但是她会在战斗时协助玩家进行攻击，在贝尔贝特的HP降至一半以下时还会使用**ファ－ストエイド**（系列传统的初级回复术）来给贝尔贝特进行回复。

出门之后来到路口前有存档点，然后向着西南方前进，在门口开启猫魂（**ねこスピ**）的收集，日后能够用来开猫人箱，所以路上看到的话就尽量去拿吧。

来到地图南边的房间里触发战斗教学。

支线

①	在地下1阶的牢房里和四人ゴブリン对话

离开房间回到走廊向东北方前进来到地上1阶。

在地上1阶入口处有存档点，继续前进进入BOSS战。

BOSS 赤眼の剑士

种族：不明；弱点：×；耐性：×

对方虽然用的是双刀但是动作不算很快，在开场后利用滑步先把BG攒到4格之后慢慢对其发起进攻，在对手的HP降至一半以下时切入剧情。



战斗结束后拿到的魔水晶解锁第一阶段的蓄力防御，蓄力之后术技附加的效果发动几率会翻倍，在BG少的时候多活用这一性能吧。

往地图西南方前进来到监视塔・北。前往尽头触发强制战斗，战斗结束后爬上楼梯来到塔顶触发剧情来到外周道，附近有存档点，进入屋子前往地上1阶触发强制战斗。

BOSS オスカ-

种族：人；弱点：×；耐性：×

优先解决两个会使用术的圣隶，把**オスカ－**交由希艾莉丝对付，当贝尔贝特的HP告急时迅速把**オスカ－**带离希艾莉丝的周围，这样希艾莉丝就能够使用**ファ－ストエイド**给贝尔贝特回复。把圣隶都除掉之后把**オスカ－**的HP打掉四分之一即可。

剧情之后进入第二场BOSS战。



BOSS ドラゴンパピ-

种族：龙；弱点：火；耐性：风

开始是魂力爆发的战斗教学，BG在3以上（包括3）的情况下按R2键就能发动魂力爆发。战斗教学解释之后就是BOSS战，利用红火刃来瞄准弱点属性进行攻击吧，同时活用滑步和魂力爆发来战斗。在BG只有2的时候使用滑步来看准时机躲开敌人攻击，这时候BG就会从敌人身上飞出来，前去捡起来之后就能够获得1BG，然后配合魂力爆发来进行连击，很快就能够将其干掉。

冻结的大地

◆ 流程

上岸之后进入强制杂兵战。

在雪原入口处有存档点，继续前进会触发猫人箱的教学。

一路向北前进来到城门前触发剧情，然后从东边前进，在洞穴里找到存档点，爬上楼梯来到**ヘラヴィ－サ**的仓库。

TIPS 在第二次抵达监狱岛的剧情结束之后把领队换成爱蕾诺亚时她的语音会有变化。

支线

①	靠近真面目な少年触发剧情

穿过仓库来到市街，在路中间有存档点，继续前进与头上有☆的NPC对话。继续前进至武器店和六郎对话，剧情后玛奇露离队，六郎正式入队。

支线

①/②/③/④	在市街靠近ヤク、信者の男性、四丁目の少女，和おしゃべりな女性对话
⑤	在酒场与テレサファン对话
⑥	在宿屋和女将对话
⑦	在港口侧的市街与气さくな船员对话

经由仓库回到**フィガル**雪原。



支线

①	在北边调查花朵

前往地图西北方来到**ビアズレイ**触发剧情。

支线

①/②	与ヤク和老人对话

在村子北边开启料理系统，之后进入**フィガル**雪原，在洞口有存档点，继续前进来到**ハド ロウ**沼窟。

来到**ハド ロウ**沼窟第一个区域尽头调查石头之后能够破坏石头前进了。在第二个区域西北部靠近石头向前推继续前进至第三个区域。在第三个区域会遇到甲种业魔，虽然理论上不是无法击败，但是在高难度下现阶段只有两人的话与它对着干是不太明智的选择，可以考虑等队友多一些的时候再来找它。往西北方向前进来到深部有存档点，存档点旁有传送阵可以移动到迷宫的各处。

在尽头触发BOSS战。

BOSS 业魔ダイル

种族：兽人；弱点：火、地；耐性：风

战斗开始后进入弱点连携的教学，使用贝尔贝特的“说破”、“红火刃”与“裂棘”完成一套弱点连携即可继续战斗，利用系统教学的那套连段实现弱点连携来打会很有效果。



剧情后前往**ヘラヴィ－サ**。

支线

①	在ハド ロウ沼窟和业魔ダイル对话
②	在ヘラヴィ－サ的市街和若い女性对话

到市街和目标NPC对话，之后开启装备的强化与分解系统。

之后前往**フィガル**雪原的船只处和NPC对话。剧情之后返回**ヘラヴィ－サ**的路上触发剧情，之前从**ハド ロウ**沼窟出来时如果有把高台上的石头给砸碎的话这时候可以抄近路来到深处去找**ダイル**，剧情进行到第二天，到入口处和**ダイル**汇合。



从正面接近**ヘラヴィ－サ**触发强制战斗，之后进入**ヘラヴィ－サ**来到地图所示地点，与一群二等对魔士进行战斗，打到一定程度之后触发剧情，进入BOSS战。

BOSS テレサ、使役圣隶一号、使役圣隶二号

【テレサ】种族：人；弱点：×；耐性：水
【使役圣隶一号】种族：不明；弱点：无；耐性：×
【使役圣隶二号】种族：不明；×：无；耐性：×

优先干掉有弱点属性的圣隶一号以及HP较少的圣隶二号，最后集中精力来对付テレサ，难度不大，只要注意别让她咏唱术即可。

战后获得解锁蓄力防御第二阶段的魔水晶，圣隶二号加入队伍。

航船承载着死神与意志～然后，驶向海洋

◆流程

在船上和**ダイル**、玛奇露以及六郎对话，最后靠近圣隶二号，剧情之后进入BOSS战。

BOSS 海贼圣隶

种族：不明；弱点：×；耐性：水

战斗时可以顺便给圣隶二号调整一下装备，圣隶二号的魂力爆发是偏向回复型的，所以在作战页面可以调整一下他的战斗倾向。海贼圣隶的攻击不算很难熬，和之前一样，配合滑步来进行战斗，让贝尔贝特与六郎打前卫，圣隶二号作为后卫来回复和使用术攻击就没有什么问题了。



战后获得会让奇异强敌出现的魔水晶。

之后和玛奇露以及**ベンウィック**对话。

支线

①	和ダイル对话

爬上高台可以找到存档点，继续前进进入洞穴内，在指定地点与海贼圣隶艾森汇合，艾森加入队伍。来到第二个区域的中间能够把植物给点燃来前进，向着西北方前进至第三个区域，然后一路往北走可以看到存档点。

支线

①	在西ラバン洞穴北边区域存档点附近靠近ホワイトかめにん

触发支线之后可以利用商店进行补给了，继续向北边前进离开洞穴来到**ブルナ－ク**台地。

在**ブルナ－ク**台地跳下高台来到北边触发剧情，然后往西北方的小路



前进到低处，触发强制杂兵战，入口处有存档点，开门进入ヴォ－ティガン。

进门后直走进入外围，一路上行进入室内触发剧情，旁边有存档点。前往北边房间，进入东南处的门来到高处，调查石头，然后回到北边房间进入东北处的门一路前进至尽头触发 BOSS 战。

BOSS 一等长剑对魔士、猪神、梦现の硬鼠

【一等长剑对魔士】种族：人；弱点：×；耐性：×

【猪神】种族：兽、装甲；弱点：无；耐性：火

【梦现の硬鼠】种族：甲壳、装甲；弱点：水、地；耐性：火

优先干掉两只圣隶，顺便利用这两只的弱点属性和种族属性来补充一下BG槽。之后慢慢料理对魔士，同样是一等对魔士，这位的威胁性反而没有オスカ－或者テレサ那么大，加上我方人多，战斗没有太大的难处。

之后返回有存档的长廊，从南边房间的西边出口出去，上高台之后贴着南边墙壁走可以来到前面的出口，一路前行穿过屋顶来到目标的建筑物前。

支线

①	调查目标建筑物的门口



经由旁边的蔓藤来到屋顶，然后从另一边下去，从铁窗进入屋内触发剧情，之后回到存档点处用钥匙打开存档点旁边的房间。一路前行至高台的房间触发剧情之后继续前进到东侧屋顶来到另一端的房间调查装置，然后返回屋顶触发剧情。

BOSS ガ-ディアン

种族：妖魔、装甲；弱点：×；耐性：无

战斗开始后进入秘奥义的教学，BG在3以上时在连携中长按L2键就能够发动秘奥义。由于这个BOSS没有弱点属性只有种族属性，所以弱点连携比较容易打出来，需要注意的是如果绕到BOSS的背后的话会被BOSS背后的石板攻击到，而在正面时它会使用突进攻击，比较安全的地方是BOSS的两侧。

战斗结束后艾森和六郎解锁秘奥义。

清净的世界～地下委托

◆ 流程

来到ゼクソン港，稍微前进触发小对话，回头去和ベンウィック对话，开启异海探索系统。

上岸有存档点。

支线

①/②/③	和“船止め”的贸易商以及ベテラン船员对话、靠近挑战する商人
④	在旅馆和若手船员对话

靠近南边的门触发甲种业魔的剧情，继续前进来到ダ－ナ街道。

在ダ－ナ街道向南前进，靠近王都门前触发剧情的话就会暂时出不来，如果要回收ダ－ナ街道的宝箱的话就要在靠近王都之前做完，靠近王都门前自动进入ロ－グレス。

支线

①/②	在北部市街和生真面目な信者、王子のファン对话
③	在中央市街靠近母を慕う少女

来到南部市街触发剧情，然后前往中央市街。



支线

①	在中央市街靠近热心な信者
②	在北部市街与街人对话
③	在东南部市街靠近中年妇人
④/⑤	在圣堂与司祭对话、调查祭坛
⑥	在旅馆调查门边的书籍

到中央市街的酒馆和店主对话，剧情之后三选一完成任务，由于三个任务是都要做的，所以进入ダ－ナ街道解锁甲种业魔讨伐系统。

任务

物资の破坏	前往ゼクソン港，来到北边的仓库调查红色的箱子，剧情后进入强制战斗
失踪者の搜索	前往经由ダ－ナ街道南部区域东北方向进入ガリス湖道，在第一个区域往东北方前进，然后前进至东部来到目的地
袭击者の排除	前往ダ－ナ街道北部地区，从南边出口的东边小路进入空地触发强制战斗，战胜后即可

支线

①	在中央市街与事情通の中年对话
②	在东南部与司祭对话
③/④	在圣堂与原理主义の青年、靠近祈る信者
⑤	在ゼクソン港与不平屋青年对话
⑥	讨伐ダ－ナ街道的甲种业魔（六郎相关的支线）

任务全部做完之后回到酒馆触发剧情，之后和タバサ对话然后和店主进行休息之后就继续进行主线。

TIPS 在本作里世界各地所使用的文字和《热情传说》时代的文字一样为“格林伍德现代语”。

渗入离宫的黑暗

◆ 流程

前往圣堂前和戴着红色围巾的 NPC 对话进入下水道。

进入入口往前走一段路之后调查开关把水抽走后继续前进，往西南方向的出口来到地下 2 阶侧，继续前进进入地下 3 阶。在地下 3 阶东边的房间里调查开关把水抽走后向西南方前进来到地下 2 阶离宫侧，在南边和西北边调查开关把水抽走，然后朝西南方一路前进来到地下 1 阶离宫侧，在尽头可以找到存档点。

爬上楼梯来到**ロ－グレス**离宫，剧情后离开房间进入离宫里，来到西南边的走廊，进门后来到礼拜堂，触发 BOSS 战。

BOSS エレノア

种族：人；弱点：水；耐性：×

优先干掉爱蕾诺亚身边的四个杂兵，剩下爱蕾诺亚一人，由于她没有耐性属性，配合贝尔贝特的魂力爆发可以针对她的种族和弱点属性来打出弱点连携。她的 HP 下降到一定程度之后玛奇露参战，开启切换爆发系统，然后从头开始打。

剧情之后玛奇露正式入队，自动来到楼梯侧，往下走之后触发剧情，回到**ロ－グレス**。

靠近中央市街触发剧情，然后前往酒馆和**タバサ**报告。

前往圣主的御座

◆ 流程

走出酒馆和众人汇合。

支线

①/②	在中部市街和主妇、物好きな商人对话
④	在南部市街和イヌ对话
⑤	在中部市街和イヌ对话（在南部市街和イヌ对话之后）
⑥	在圣堂和司祭对话
⑦/⑧/⑨	在北部市街靠近イヌ（在中部市街和イヌ对话之后）、和遣り手の商人对话、和吞む船员对话

离开**ロ－グレス**前往**ゼクソン**港，在**バンエルティア**号前和**ベテラン**海贼对话进入黄昏。

支线

①/②	靠近六郎和ダイル、靠近艾森和ベンウィック

靠近玛奇露和蝙蝠触发剧情，之后去栈桥找莱菲赛特。做好准备之后靠近**ベンウィック**，剧情后艾森暂时离队。离开港口前往**ダ－ナ**街道，入口处的存档点更新，旁边有**ホワイトかめにん**可以进行补给。往前走一段路触发剧情，《热情传说》的某位角色登场，进入 BOSS 战。

BOSS アイゼン、谜の圣隶

【アイゼン】种族：不明；弱点：×；耐性：水

【谜の圣隶】种族：不明；弱点：×；耐性：地

优先干掉 HP 较少的艾森，不过艾森的整体参数要比谜の圣隶高一些，所以在战斗时要时刻注意闪躲，当两人开始术咏唱时马上切换到玛奇露发动魂力爆发来取消他们的咏唱。在最后剩下谜の圣隶就没什么问题了。

战后艾森归队。在出口有存档点，继续前进来到圣主の御座（通关了《热情传说》的玩家应该知道这里是哪里）。

调查前方圣寮纹章的祭坛后解锁大门，之后分别从西北和东北处的楼梯上去调查祭坛解除正门的封印，之后从正门两侧的楼梯，在门口有存档点，继续前进触发战斗。

BOSS アルトリウス

种族：人；弱点：×；耐性：×

由于对方等级比我方高非常多，所以可以确定是剧情战，坚持一段时间后アルトリウス使用秘奥义，自动结束战斗。

獠牙未断～剑豪与剑罪

◆ 流程

剧情后来到？？？，这时候队伍里只有贝尔贝特一人，调查光球可以继续移动，中途有一处是有两个出口的，从地图上红色图标的出口进入后继续前进来到最深处触发剧情。

之后来到和六郎、艾森、玛奇露汇合，来到**イボルク**遗迹。从最深处前进至中层，调查尽头的墙壁，之后看到可疑的墙壁就可以按○键破坏墙壁，在中层第二个区域有**ホワイトかめにん**可以进行补给。

支线

①	在中层走廊和ホワイトかめにん对话

从东北方向的楼梯下去进入第三个区域。在第三个区域中间的大房间调查南边的墙壁出现走廊，在走廊尽头再次调查墙壁就会来到上层。

一路向上走可以发现出口，楼梯上有存档点。出来后触发战斗。

BOSS エレノア

种族：人；弱点：×；耐性：×

由于场上只有贝尔贝特一人，所以要注意一下回复，在爱蕾诺亚咏唱时马上打断她，在近身攻击时要注意防御，而防御时要小心爱蕾诺亚会使用破防的魂力爆发，解决方法就是使用魂力爆发打断她、使用秘奥义或者使用滑步躲过。

战后自动进入**イボルク**遗迹。

支线

①/②/③	分别和蝙蝠、艾森和六郎对话



离开遗迹来到**ブリギット**溪谷，靠近莱菲赛特触发剧情，之后回到遗迹，来到爱蕾诺亚和蝙蝠附近选择"休む"。

第二天自动来到**ブリギット**溪谷，爱蕾诺亚入队。往前走一段路后触发强制杂兵战，剧情后继续前进，在中央有存档点，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS 刀狩り

种族：装甲、妖魔；弱点：水；耐性：风

BOSS 的动作比较缓慢，需要注意的是它大范围的附加钝足状态的攻击，被附加钝足状态之后立刻换人上场或者是操作用术的角色进行战斗。



战后一路前进，爬蔓藤来到上方，出口有存档点，继续前进来到**ヴェスター**坑道。

在港侧的第一个区域向北走来到第二个区域，打碎石头后继续前进会看到存档点。调查存档点附近的烛台，往西北方向前进来到第三个区域，在中间有**ホワイトかめにん**可以进行补给，这时候可以给六郎稍微调整一下装备。继续前进触发剧情就是 BOSS 战。

BOSS シグレ

种族：人；弱点：×；耐性：×

操作六郎来战斗，看准シグレ的攻击动作来适时使用魂力爆发是这一战的重点，比较容易滑步的是"震天"，但是需要注意シグレ在使用一次攻击后很大几率会接上"斩光"，所以就算闪躲或防御成功了也别马上放松警惕。把他的 HP 打掉一半之后结束战斗。

战后六郎暂时离队。往西北方向的小洞来到深部，通过深部第一个区域的东南方小洞来到第二个区域，第二区域就是一本道，在第三区域西南方的小洞来到**クロガネの**工房的最深处触发剧情，之后和所有人都对话一次，之后返回到第一区域触发战斗。

BOSS 一等长剑对魔士

种族：人；弱点：×；耐性：地

优先干掉周围几个二等对魔士，难度不大，不过要小心他们的圣隶术，当他们开始咏唱时马上切换到玛奇露发动魂力爆发来取消掉术咏唱。



战斗后六郎归队。返回坑道港侧，继续前进，路上需要点烛台来开门，路上的第二个烛台需要穿过第六个区域西边的小洞才能找到，来到尽头可以找到存档点。离开坑道进入**カドニクス**港。

在港口有商人可以进行补给，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS シグレ

种族：人；弱点：火；耐性：地

优先干掉两个一等对魔士。和シグレ战斗时小心周围的人别被他的攻击卷进去，在他使用秘奥义之后战斗结束。

战斗结束后可以四处逛逛港口。

支线

①/②/③	靠近海贼、和原・山贼以及刀锻冶对话
④	在宿屋休息

和**ベンウィック**对话开启航船系统，可以选择到各港口，不过目前只有两个港口可以选择，选择前往**イズルト**港，剧情之后转到**レニード**。

海与风的不协调音

◆流程

来到**レニード**港口向西边前进来到市集。

支线

①/②	在港口侧靠近ベテラン渔师、过桥
③/④	在村子广场靠近青年船员和二等对魔士

来到**レニード**武器店旁边和药屋对话。





支线

①/②	靠近开拓者の儿子、和话し好きな女性对话

TIPS 在操作能够使用圣隶术的角色时，如果在使用了魂力爆发之后马上进行咏唱的话，咏唱时间就会大幅缩短。

离开**レニ－ド**来到**ノ－グ**湿原，向着东边前进来到**ワア－グ**树林。

ワア－グ树林需要调查机关来切换属性前进。把第一个区域的机关切换成火属性，往东北方前进来到第二个区域。在第二个区域的中央南部把机关切换成水属性，在出口前把机关换成火属性，前进至第三个区域。在第三个区域往北边走来到第四个区域，在第四个区域往东边走进入第五个区域。在第五个区域把机关设置切换成火属性，然后向那边前进来到第六个区域。在第六个区域往东南方前进触发强制战斗，之后穿过第六个区域来到第七个区域。在第七个区域西南方把机关切换成火属性，在尽头有存档点，前往最深处调查花朵触发剧情，之后是 BOSS 战。

BOSS グロッサアギト

种族：装甲、甲壳；弱点：火、水；耐性：无

整体难度不大，但是由于敌人会飞，所以我方的很多攻击容易落空，在它飞天的时候切换成能使用术的角色来针对其弱点属性和种族属性进行攻击即可。



回到**ワア－グ**树林出口触发剧情，离开树林来到**ノ－グ**湿原，来到村口附近触发剧情，艾森暂时离队，回到**レニ－ド**。

支线

①	在港口侧调查桥边的青蛙

前往港口，靠近**ベンウイック**触发剧情。

支线

①	在村子广场和话し好きな女性对话

离开**レニ－ド**，从**ノ－グ**湿原的北方前往**ブルナ－ク**台地。

支线

①	靠近ブルナ－ク台地通往ノ－グ湿原的入口处附近的池子旁

从第一个区域的东北方前进来到第二个区域。在第二个区域的中央部分触发剧情，艾森归队，继续前进至第三个区域。在第三个区域向西边前进来到塔前，在塔的入口有存档点。

进入到**ロウライネ**，这里没有杂兵，一路向上来到中间的房间端触发 BOSS 战。



BOSS レジェンドワイバ－ン×3

种族：龙；弱点：地；耐性：无、火

虽然数量看起来吓人但是对方其实很脆，而且动作十分慢，活用贝尔贝特或者爱蕾诺亚的魂力爆发可以轻易解决掉。

战斗结束后来到塔的外面触发剧情，然后沿路返回**レニ－ド**。

调律的代价

◆ 流程

去港口靠近**ベンウイック**，之后可以在去过的各个港口间移动。

支线

ライフイセットと太古の秘药①	在レニ－ド村子广场靠近小孩子和狗，然后去旅馆附近触发剧情，移动到カドニクス港，前往ヴェスタ－坑道的クロガネの工房调查颜色不一样的矿石。之后返回レニ－ド找リ－ブ，然后需要去フイガル雪原，不过目前的进度没法去
①/②	在レニ－ド港口侧靠近海贼（开启斗技场“第四种管理地区”）、和ベテラン渔师对话

和**ベンウイック**对话前往**イズルド**港。



支线

①	在イズルド酒馆和街の古老对话
②	在イズルド圣堂和司祭对话
③	在イズルド中部和中年渔师对话
④/⑤	在イズルド北部和アメノチ信者以及愚痴る若者对话

穿过**イズルド**南部和中部，前往北部触发剧情，然后去旅馆旁和**みやげ**屋对话。

支线

①/②	在イズルド中部靠近敬けんな信者、和青年渔师对话

从**イズルド**东北部来到**マクリル**浜，玩过试玩版的读者对这里一定比较熟悉，向着东南方前进来到第二个区域。

支线

①	在マクリル浜东南方靠近ペンキョ

在存档点之后触发 BOSS 战。

BOSS ベノムリザ－ド

种族：龙、兽；弱点：地；耐性：风

如果打过试玩版的话现在面对这个 BOSS 就没太大的压力，要小心它的冲刺攻击，因为这个是挡不住的，只能靠使用秘奥义等手段来中断。

战后向北前进来到**ハリア**。





支线

①	和主张する少年对话

前往旅馆和前台对话触发剧情，之后回到**ハリア**村内。

支线

①/②	靠近アメノチ信者の男性、和アメノチ信者の女性对话

在村子里和队伍所有人对话，然后回到旅馆进入房间，剧情后进入第二天，从村子的东北方进入**マ－ナン**海礁。

支线

①/②	在ハリア和历史に详しい青年对话、靠近保守派の青年

在**マ－ナン**海礁的第一个区域往东北方向前进到第二个区域。第二个区域是一本道。进入第三个区域向北前进来到第四个区域，之后顺着地图一路前进来到圣殿**パラミデス**。

圣殿**パラミデス**的第一个区域需要调查西北方的圣杯，然后从之前没法进的西边的门来到第二个区域。在第二个区域调查圣杯拿到宝石，之后返回第一个区域正中央调查圣杯，把宝石嵌上去，之后再调查一次让宝石变成红色，这时候正前方的门就可以走了，前往第三个区域，触发BOSS战。

BOSS 业魔マヒナ

种族：兽人；弱点：×；耐性：无

由于只有一个种族属性，所以弱点连携可以很快打出来，只要小心别让它打到后卫的队友就行了。

战后前往第三个区域西边的房间来到第四个区域，调查圣杯两次之后可以在上层行走，前进来到第三个区域西北部，调查墙壁，拿到宝石，然后把宝石放到外面的圣杯上，再调查一次圣杯。调查圣杯前有纹章的地板来到下方。然后前往东边的房间来到第五个区域，调查圣杯开路，来到第三个区域东北方，调查圣杯之后回到第五个区域下方调查石碑。

之后要把之前有菱形宝石的圣杯全部调整为红色、把有水滴型宝石的圣杯全部调整为蓝色，攻略提示：可以从第四个区域的传送阵返回第一个区域。全部解锁之后会有提示，进入到最深处之后有BOSS战。



BOSS 树人の食魔

种族：无足、兽人、妖魔；弱点：火；耐性：无、地

对方主要使用圣隶术来攻击，由于对手只有一只，所以使用玛奇露的魂力爆发反而不好打，建议使用近战型的角色来战斗，BG建议多用在换人上。

战后返回**ハリア**，然后自动来到**マクリル**浜，之后前往**イズルド**的港口。

支线

①	在イズルド南部和海贼对话

和**ベンウィック**对话前往**ゼクソン**港。

持有羽翼者

◆流程



在**ゼクソン**港有几个小支线。

支线

①/②	和ベテラン海贼对话、靠近若手船员
③	在旅馆靠近ゼクソン港の商人

经由**ダ－ナ**街道前往**ロ－グレス**。

支线

①	在ロ－グレス市街北部和青年对话
マギルゥ奇术团がゆく①	靠近ロ－グレス市街北部的广场，然后和附近的事情通对话，然后前往ゼクソン港，与ゼクソン港兴行师对话
②/③	在ロ－グレス市街中央部靠近主妇、和中年主妇对话

前往酒馆触发剧情，然后离开**ロ－グレス**，前往**ゼクソン**港。

在港口靠近**ベンウィック**触发剧情。

支线

①	靠近若手船员

和**ベンウィック**对话前往监狱岛**タイタニア**表栈桥。

进入监狱内触发强制战斗，目标是地下3阶，由于是之前就来过的地方，所以看着地图走就行了。在路上会遇到**ホワイトかめにん**，可以进行补给。来到地下3阶触发BOSS战。



BOSS アンティ-クア-マ-

种族：装甲、不死者；弱点：无、水；耐性：火

只要按照种族属性和弱点属性来打出弱点连携，就没有什么难处了。

剧情后返回正门触发BOSS战，如果之前消耗得太多的话就沿路用杂兵战和**ホワイトかめにん**来进行补给。

TIPS 在野外、迷宫或者城镇里使用START/OPTIONS键打开暂停菜单后可以使用“クイックセ－ブ”进行即时存档。

BOSS デュラハン

种族：装甲、不死者、妖魔；弱点：无；耐性：地、风

由于弱点是无属性所以起手比较简单，然后配合种族属性来打出弱点连携就行了。战斗时注意保护好后卫人员别被 BOSS 的冲刺撞到。当 BOSS 的 HP 减少到一定程度时会召唤杂兵。

寻找噬魔

◆ 流程

剧情后监狱岛的杂兵全部消失，可以在这里自由活动。

支线

①/②/③/④	和六郎对话、和艾森对话、和玛奇露对话、靠近莱菲赛特

前往监视塔・北触发剧情进入第二天。



支线

①	在港口和海贼对话
②	在外周道靠近パーシバル

前往地下 3 阶触发剧情，之后自动返回地上 1 阶。

支线

①/②/③	靠近ダイル、和卫生部员对话休息2次、和海贼对话

去港口和ベンウィック对话选择“出航する”。

剧情之后来到船上，靠近各处触发剧情之后开始两次连续杂兵战，杂兵战结束后就是 BOSS 战。

BOSS パンドラポット

种族：装甲；弱点：地；耐性：无、火

这一战比较吃力的就是可移动范围小、BOSS 的攻击范围大而且它还会使用术。高难度下很大几率会陷入苦战，多活用地属性术技来攻击和夺取魂力是本战的关键。

战后回到监狱岛，和所有人都对话一次。

卷起狂风的龙

◆ 流程

到港口和艾森对话。

支线

①/②	和グリモワール对话、和卫生部员对话休息

在船前面与ベンウィック对话前往ゼクソン港。

支线

①	在ゼクソン港港口和一徹な亲方职人对话
②	在ゼクソン港宿屋和事情通の中年对话
③	在ローグレス旅馆休息
④	在ローグレス圣堂和司祭对话2次
ロクロウの斩魔剑①	在レニード靠近中年男性，经由ブルナーク台地中部下方的洞穴来到东ラバン洞穴的最深处干掉BOSS

经由ダ－ナ街道东南方向来到アルディナ草原。



在アルディナ草原的第二个区域往入口附近的高处前进，爬上蔓藤之后可以看到存档点，往上爬触发剧情之后回到下层，向着东边前进来到スト－ンベリィ。

支线

①/②/③/④/⑤	靠近幼なじみの少年；和野菜を育てる女性、杜氏の老人、开拓にかける弟子职人以及中年男性对话

进入旅馆触发剧情，之后离开村子回到アルディナ草原，开启滑板系统，长按 R2 就能够使用滑板来加速。重新回到アルディナ草原的第二个区域的山顶，剧情后触发 BOSS 战。

BOSS シェンロン

种族：龙、有翼；弱点：无、火；耐性：水、地、风

给予一定程度的伤害之后自动结束战斗，战斗时要小心敌人的麻痹状态攻击，一旦操作角色或者队友陷入麻痹状态就马上换人。

战后经由ダ－ナ街道返回ゼクソン港，在入口触发艾森的支线剧情“幸せのノル样人形”。

被爱吞噬的蛇

◆ 流程

去港口和ベンウィック对话回到监狱岛タイタニア，前往地下 3 阶，然后返回地上 1 阶的大厅。

支线

①	在港口和海贼对话

和ベンウィック对话触发剧情来到ヘラヴィ－サ。

支线

①	在监狱岛タイタニア的监视塔・南靠近ヤング海贼
②	在カドニクス港旅馆和元気な女性对话
幸せのノル样人形①	前往カドニクス港调查商人旁边的黑色诺尔敏

在港口向前走一段路触发剧情。



支线

①	在ヘラヴィ－サ港口和老渔师对话
②	在ヘラヴィ－サ市街和素朴な信者对话
③	在ヘラヴィ－サ酒馆和テレサファン以及对话
④	在ヘラヴィ－サ旅馆调查书架

マギルウ奇术团がゆく②	在ヘラヴィ－サ酒馆和ヘラヴィ－サ兴行师对话
ライフィセットと太古の秘药②	从ヘラヴィ－サ港口的仓库来到フィガル雪原，调查地上的闪光点获得"ユニコ－ンの角"，前往レニ－ド在旅馆旁和リ－ブ对话
ライフィセットと太古の秘药③	前往ガリス湖道东部，往アルディナ草原进入的方位的第二个区域向西边都来到第三个区域，在地图所示地点的闪光点获得"云羊のタマゴ"

然后和城镇里所有头上有☆的 NPC 们对话一次，之后离开**ヘラヴィ－サ**前往**フィガル**雪原，向西北方向走来到**フォルディス**遗迹。

进门后来到第一个区域，向东北方走进入第二个区域。

支线

幸せのノル样人形②	在フォルディス遗迹地上层西边出口点燃两个火台之后来到地下1层的所示地点调查诺尔敏



在第二个区域的东边点燃门附近的两个烛台来到地下 1 层，东北方向的区域可以发现地相树。在第二个区域中间大门的左右两侧可以找到烛台，不过要从西边绕过去才能点燃，同时在地图心安处也有 1 个烛台需要点燃，全部点燃之后就能够进入中央的门来到地下 2 层触发强制战斗，战斗结束后调查分岔路两边的烛台，继续往下走可以看到存档点，点燃附近的 2 个烛台之后往下走来到下层，点燃周围的 4 个烛台，向前走触发杂兵战和 BOSS 战。

BOSS 食魔メディサ

种族：无足、妖魔；弱点：地；耐性：火

除了召唤杂兵和石化攻击之外没什么难度，一旦陷入石化就马上用パナシ－アボトル回复（明明在前作里石化是没法回复的）。在后期它会召唤杂兵，就算打完杂兵了也还是会再次召唤，所以集中攻击 BOSS 即可。

返回**ヘラヴィ－サ**，触发剧情之后自动回到监狱岛**タイタニア**。然后前往监狱岛的监视塔・北最高层上到外周道找**グリモワ－ル**。

乐园的碎片

◆流程



第二天起来后来到港口触发剧情，和**ベンウィック**对话前往**タリエシン**港。

支线

①/②	在监狱岛タイタニア港口和海贼以及ダイル对话
③	在监狱岛タイタニア地上1层和モアナ对话
④	完成③之后在监狱岛南边港口靠近ダイル
⑤	完成④之后在地上・层的监视塔・南入口附近和クロガネ对话

来到**タリエシン**市街后走出港口触发剧情。

支线

①/②/③/④	在市街和稳やかな男性、元气な老人、信者の女性以及信者の男性对话；靠近甘えん坊の弟

在楼梯处触发剧情，然后离开城市来到**プルナハ**湖畔崖道，穿过**プルナハ**湖畔崖道来到**モルガナの森**，来到第三个区域触发 BOSS 战。

BOSS ゼノマンティス

种族：甲壳、有翼、妖魔；弱点：火；耐性：水、地

由于是甲壳系的所以比较硬，这时候如果有三段防御蓄力的魔水晶的话善用三段蓄力来破除它的防御，但是要小心别站在它身前，BOSS 的魂力爆发是正面突击，一个不小心就会直接把角色的 HP 打空。



战斗结束后向东北方向前进一路来到**アバル**村，进村剧情结束之后前往贝尔贝特的家走，路上触发剧情，艾森和六郎暂时离队，在贝尔贝特的家面前触发剧情，之后回到村子广场。

支线

①/②/③/④	在村子和现实な男、亭主の妻、轻い若者对话，靠近村の古老

和杂货屋店主对话，然后前往**モルガナの**森，在地图所示的 3 个☆地点狩猎，之后返回贝尔贝特的家，剧情之后回到广场触发强制战斗。然后后前往镇**めの**森的最深处，存档点之后是 BOSS 战。

BOSS 食魔オルトロス

种族：兽、妖魔；弱点：风；耐性：火、水

只要放置它用术就没什么大碍，攻击范围也偏向正面，在战斗时尽量闪躲到侧面打出弱点连携即可。

战斗结束后回到**アバル**，前往贝尔贝特的家调查莱菲赛特的书架。

支线

①/②	调查莱菲赛特的床和隔壁房间的桌子

离开贝尔贝特的屋子触发剧情，然后回到村子广场再次触发剧情，之后前往**タリエシン**。

支线

①/②/③	在市街和甘えん坊の弟、稳やかな男性、信者の男性对话
④	在港口和海贼对话
マギルウ奇术团がゆく③	和タリエシン兴行师对话

来到港口和**ベンウィック**对话前往监狱岛**タイタニア**。

支线

①	在正面港口靠近若手海贼

进入大厅触发剧情。

支线

①/②/③	在走廊和ベテラン海贼对话、在后门港口和中年海贼对话、在正门港口靠近メディサ对话

禁忌的王牌

◆ 流程

和**ベンウィック**对话前往**リオネル**岛栈桥。



支线

①/②/③	分别和3个海贼对话

穿过**リオネル**岛栈桥来到**ベイルド**沼野。



在第一个区域入口处附近把二重结界至切换水属性，在地图西北方把二重结界切换至地属性，在出口附近把东南的二重结界切换至火属性，把西北的二重结界切换至风属性，前往第二个区域。

在第二个区域向北前进来到第三个区域。

在第三个区域把二重结界切换制地属性，然后前往第四个区域。

在第四个区域把地属性的二重结界切换至风属性，在出口附近把火属性的二重结界切换成水属性，前进至第五个区域。

在第五个区域把水属性的二重结界切换至火属性，在地相树所在的平台附近把风属性的二重结界切换至地属性，从西南方来到第三个区域北部，向着西北方向前进来到第六个区域。

在第六个区域把入口附近的地属性二重结界切换制风属性，向西北方前进来到第七个区域，走到尽头触发BOSS战，由于是二连战，如果这时候需要补给的话可以打通第六个区域南边的道路抄近路返回**リオネル**岛栈桥。

BOSS 食魔テレサ

种族：妖魔、有翼；弱点：无；耐性：火、风

难度不大，主要以无属性的术技作为主攻就行了。需要注意的是这个BOSS会使用秘奥义，如果想要完成奖杯的敌我双方全秘奥义收集的话这里就想办法拖延时间让对方打出秘奥义吧。

BOSS 未完成神依オスカ-

种族：人；弱点：×；耐性：地

和上面的BOSS一样，这个BOSS也有秘奥义。玩过前作《热情传说》的话对这个BOSS的奥义应该会很熟悉。

他的主要攻击形式是周身范围攻击、直线攻击以及各种风属性的术，活用三段防御蓄力以及发动魂力爆发时的无敌时间来拖住他，别让他去攻击后卫角色。还有就是别让艾森上场，因为他的奥义和术有很多是地属性的。

战后返回**リオネル**岛栈桥，向前走一段路之后触发剧情，和**ベンウィック**对话前往监狱岛**タイタニア**，进岛之后就有战斗，所以这时候要好好进行一下补给。

神明的所在之地～绝望的因果

◆ 流程

进入港口后触发强制战斗。

支线

①	在后门港口与若手海贼对话

这时候整个监狱岛都会有神依化的杂兵，而且都会用无法打断的爆发技触发剧情，战斗时要多加小心。分别在地下1阶和地下2阶触发剧情，之后返回地上1阶南部港口门前靠近**ベンウィック**，触发强制战斗。



然后前往北部的港口触发BOSS战，不过现阶段无法给予对方伤害，过一段时间之后自动结束战斗。

剧情之后来到地脉，艾森、六郎和玛奇露暂时离队，这时队伍里只有贝尔贝特、莱菲赛特和爱蕾诺亚三人。一路前行来到第2层后六郎和艾森归队。然后继续前进来到第4层尽头可以看到存档点，来到第5层触发BOSS战。由于接下来还有一场BOSS战，所以这一战尽量别消耗太多BG。

BOSS キメラ

种族：兽、不安定、妖魔；弱点：火；耐性：无、地

BOSS的魂力爆发是周身范围的连刺攻击，只要闪躲开就没太大问题，除此之外BOSS还会使用有中毒状态的攻击，在其他队友因为中毒状态而SG不足时赶紧换人。

獠牙为谁而起

◆ 流程

剧情后来到**ザ・カリス**，玛奇露归队，开始BOSS战。

BOSS メルキオル、使役圣隶1号

【メルキオル】种族：人；弱点：风；耐性：无

【使役圣隶1号】种族：不明；弱点：无；耐性：×

由于两人都会使用术所以一定要小心行事。战斗开始后优先干掉1号。需要注意**メルキオル**的术，他在咏唱时我方的攻击需要打够5连击才能中断他的术咏唱。

剧情后离开**ザ・カリス**，把《热情传说》给玩到最后的玩家一定知道这里。



一路向下来到出口进入**カ－スランド**。在附近有**ホワイトかめにん**可以进行补给。

向外走一段路触发剧情，进入BOSS战。

BOSS ヘルカイト

种族：龙；弱点：无、水；耐性：火、地

在高难度下它的动作很难打断，魂力爆发是周身范围的咆哮攻击，一看到有魂力爆发的动作马上跑远。在贝尔贝特的 SG 比较少的时候先切换成其他人然后再切换回来，尽量把种族弱点和弱点属性的连段凑齐来打出弱点连携。打到一定程度后触发剧情，莱菲赛特脱离战斗，后半段建议把艾森和爱蕾诺亚换上场来作为回复人员。把它的 HP 打至还剩三分之一左右时结束战斗。

剧情后自动来到**カドニクス**港，去旅馆休息。

死神之拳，火热

◆ 流程

第二天醒来之后前往港口。

支线

①/②	靠近噂好きの船员、ベテランの船员

在船边和爱蕾诺亚对话前往**リオネル**岛栈桥。剧情之后前往**ベイルド**沼野，这时候不用折腾二重结界了，如果之前有在第二个区域打通道路的话可以抄近路，前往存档点所在的岔路口处，进入之后就是 BOSS 战。



BOSS 业魔アイフリ-ド

种族：不明；弱点：无；耐性：水、地

要小心他的蓄力技，他的蓄力技准备动作少而且自带破防效果，就算是在满 HP 状态，我方队员也会被他打至 HP 归 0，而且他还会使用秘奥义。

个人建议让贝尔贝特用噬魔状态并以无属性的特技为主体来和他单挑，其他两个后卫选回复术比较出色的莱菲赛特和玛奇露，另外一个队友建议选能够防反的六郎，因为艾森上场的话他的动作较慢反而容易会被 BOSS 的魂力爆发给波及到。

战胜后可以拿到能够无限次瞬移出迷宫的“**デノ－レボトル∞**”。战后自动返回**リオネル**岛栈桥，和**グリモワ－ル**对话，剧情后去和**ベンウィック**对话，然后再对话一次选择前往**ヘラヴィ－サ**港。

彼之主的波动

◆ 流程

剧情后自动前往**ゼクソン**港。

然后离开港口经由**ダ－ナ**街道前往**ロ－グレス**。

支线

①/②	在ゼクソン港。靠近遣い手の商人、和物好きな商人对话
③	在ゼクソン港。旅馆靠近呑む船员
④/⑤	在ダ-ナ街道靠近老いた男性和少女の父亲
⑥	在ロ-グレス北部市街和王子のファン对话
⑦	在ロ-グレス中央部市街靠近生真面目な信者
⑧	在ロ-グレス酒馆靠近原理主义の青年



前往**ロ－グレス**南部市街触发战斗。敌人虽然是无属性的耐性，但是只要按照种族弱点打出弱点连携然后来一发秘奥义就能解决。然后从圣堂附近的地下道前往**ロ－グレス**离宫的礼拜堂。继续前进触发强制战斗，敌人和之前的战法一样。

剧情后自动回到**ロ－グレス**，然后前往**ゼクソン**港。

支线

①	在リオネル岛栈桥存档点附近触发剧情

和**ベンウィック**对话前往**ヘラヴィ－サ**港。

支线

①	在ヘラヴィ-サ港口靠近亲父渔师
②	在ヘラヴィ-サ市街靠近真面目な少年、和信者の青年对话
③/④	在ヘラヴィ-サ圣堂和司祭对话
⑤	在ヘラヴィ-サ旅馆住宿
坏れた圣隶	在ヘラヴィ-サ圣堂靠近一等对魔士，然后在フォルディス遗迹最深处和牛头天王战斗

经由**フォルディス**遗迹地上层的北方进入**ガイブルク**冰地。

吾名为灾祸

◆ 流程

穿过**ガイブルク**冰地来到**メイルシオ**。

支线

①/②/③	和中年男性、诚实な青年以及メイルシオの男性对话

来到城镇中央触发强制战斗，战斗结束后城镇里的 NPC 全部变成海贼，之后去各处和有☆标记的角色对话，然后在旅馆前触发剧情。





支线

①/②/③	靠近メディサ、和グリモワ-ル以及海贼对话

从东南方离开**メイルシオ**来到**ガイブルク**冰地，向东北方前进来到**キララウス**火山。

两位剑士

◆ 流程

在キララウス火山沿路走到存档点触发 BOSS 战。



BOSS シグレ

种族：人；弱点：火；耐性：风

在战斗时要小心他的直线攻击，一个不小心没防住的话会马上被打空 HP。他的秘奥义有两种演出，分为有六郎在场和没有六郎在场两种，想要收集奖杯的话要注意一下。

在战斗时主要以火属性的术技作为主攻，然后用贝尔贝特的魂力爆发打出种族弱点就能够进行弱点连携。

在六郎上场的时候他的秘奥义不会对我方造成伤害，反之就会把角色打空 HP。在战斗时看到他使用魂力爆发的话就马上从直线上闪开或者是发动魂力爆发来换取无敌时间，只要不被打出硬直就不用担心他会发动秘奥义了。

支线

①/②	调查号岚、和ムルジム对话

～梅文～守望世界的人们

◆ 流程

在战斗结束后往前走可以找到存档点和传送点，传送点可以传送到火山入口，这时候可以出去进行一些补给。

一路前进来到山顶触发剧情。

BOSS 半神依メルキオル

种族：人；弱点：风；耐性：水、地



整体难度没有上一战这么棘手，惟一比较麻烦的就是他的咏唱中断所需连击数较高，连击数上不去的话只能用玛奇露的魂力爆发来取消对方的咏唱，在保持玛奇露的 SG 在 2 个以上的状态后把她切换到后卫，在 BOSS 开始咏唱时再换上来。

咬紧生命

◆ 流程

剧情后自动返回ガイブルク冰池，前往メイルシオ。

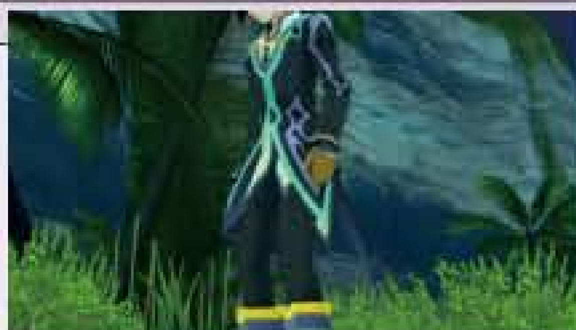
支线

①/②	和ダイル对话2次
③	在旅馆休息

返回ヘラヴィ－サ，和ベンウィック对话前往ゼクソン港。

支线

①/②/③	在ヘラヴィ–サ市街靠近テレサファン和亲父渔师、和信者の青年对话
④	在ヘラヴィ–サ酒馆靠近おしゃべりな女性
⑤	在ヘラヴィ–サ港口和海贼对话



进入ゼクソン港触发剧情之后可以在各地自由活动了。

这时候各地有大量的支线可以做。

支线

ゼクソン港的支线	在ゼクソン港靠近ベテラン船员、和物好きな商人以及吞む船员对话
ローグレス的支线	在ローグレス北部市街靠近メイルシオの男性；在中央市街和元・山贼以及真面目な商人对话、靠近生真面目な信者；在旅馆休息；在酒馆和タバサ对话；在圣堂和司祭对话
カドニクス港的支线	在カドニクス港和刀锻冶对话、靠近噂好きの船员
レニード的支线	在レニード和开拓者の息子对话；在港口侧靠近中年妇人和ベテラン船员
イズルト的支线	在イズルト靠近中年渔师、和南国のテレサファン对话；在圣堂和街の古老对话
ノルミンの岛的支线	完成支线“恐怖の岛へ”后来到ノルミンの岛，和2只诺尔敏对话
ストーンベリィ的支线	在ストーンベリィ和杜氏の老人、开拓にかける弟子职人以及事情通对话
ダリエシン的支线	在ダリエシン靠近花屋、和甘えん坊の弟对话；在酒馆和恋をしたい青年对话
メイルシオ的支线	在メイルシオ圣堂尽头触发剧情
ねこにんの里的支线	完成支线“ねこにんの世界”后来到在ねこにんの里，和3个ねこにん对话
アバル的支线	在アバル的贝尔贝特家前的坟墓调查大的墓碑
リオネル岛栈桥的支线	在リオネル岛栈桥和2个海贼对话
监狱岛タイタニア的支线	完成支线“决斗！アイゼンVS……？”后在监狱岛タイタニア休息
镇めの森的支线	在镇めの森调查最深处的大洞穴
ハリア的支线	完成支线“モアナの宝物”之后ハリア就开始有NPC了，在南部和元アメノチ信者对话；在旅馆和移住してきた青年对话
圣主の御座的支线	在圣主の御座外苑西部高处和解放された地の圣隶对话
モアナを救え	在メイルシオ靠近メディサ，然后从ヘラヴィ–サ乘船前往イズルト港，步行到イズルト出口触发剧情，之后在步行一段路程マクリル浜触发剧情，然后可以使用イノ–フボトル前往ハリア触发战斗，战后在村子的广场调查闪光点。返回メイルシオ触发剧情，然后前往キララウス火山第一层触发剧情。
モアナの宝物	完成支线“モアナを救え”后在メイルシオ的旅馆房间靠近モアナ触发剧情，然后去城镇北边找ダイル，然后返回旅馆调查地上的闪光点，然后前往旅馆北边的冰层上打开宝箱
ケンカ屋の素颜	在ダリエシン靠近酒馆，然后和春风の家ベン对话




ドラゴンに关する资料	完成支线“ケンカ屋の素颜”后前往レニ-ド港和血翅蝶の男对话，然后去カドニクス港的仓库和ドラネ对话
负伤したドラゴン	完成支线“ドラゴンに关する资料”后去ヘラヴィ-サ港口靠近士兵触发对话，然后前往ガイブルク冰地，传送到メイルシオ东门，然后往西南方向前进，来到尽头触发战斗，有秘奥义
ザビ-ダの流仪	完成支线“负伤したドラゴン”之后去レニ-ド和血翅蝶の女对话，然后前往アルディナ草原的山顶触发剧情和战斗。之后前往タリエシン的酒馆前触发后续支线
ロクロウの斩魔剑②	完成“ロクロウの斩魔剑①”在カドニクス港旅馆和遣り手の海贼对话，然后前往ヴォ-ティガン（经由ロウライネ过去是最近的），前往东侧屋顶触发战斗
ロクロウの斩魔剑③	在ロ-グレス酒馆和タバサ对话，之后前往圣主の御座外苑的东南部高处触发战斗，战后返回ロ-グレス酒馆触发剧情
暴食の魔	在イズルト酒馆和情报屋对话，然后前往圣殿パラミデス中央触发战斗
谜のペンギョンを求め①	在イズルト旅馆和宿屋对话，然后在旅馆住宿到晚上，向城镇外面走，然后会遇到某位从系列的某个周年纪念作里来的角色，与其战斗，有秘奥义
谜のペンギョンを求め②	完成“谜のペンギョンを求め”之后在ダリエシン和血翅蝶の男对话，然后前往フィガル雪原的南部会遇到另外一个从系列的某个周年纪念作里来的角色，与其战斗，有秘奥义
ライフィセットと太古の秘药④	在レニ-ド旅馆前和リ-ブの母对话，前往ダヴア-ル森林的东北方最深处，这个森林需要吃下对应烟雾颜色的果实才能穿过烟雾。在尽头触发剧情之后回レニ-ド和リ-ブの母对话
マギルゥ奇术团がゆく④	在スト-ンベリィ和スト-ンベリィ兴行师对话
マギルゥ奇术团がゆく⑤	在イズルト的酒馆和イズルト兴行师对话
マギルゥ奇术团がゆく⑥	完成以上“マギルゥ奇术团がゆく”系列所有支线之后前往ロ-グレス市街南部和バルタ对话，然后经由アルディナ草原前往ザマル钟洞入口附近触发战斗。完成支线之后前往メイルシオ的圣堂和グリモワ-ル对话可以看后续的支线
幸せのノル样人形③	在ハリア调查中央店铺地上的诺尔敏
幸せのノル样人形④	在スト-ンベリィ的田里调查地上的诺尔敏
决斗！アイゼンVS……?	完成“幸せのノル样人形”系列支线之后乘船前往监狱岛タイタニア，往南部方向的港口前进，然后和前作里的某位诺尔敏战斗，有2种秘奥义。剧情结束后在ノルミンの岛的展示厅屋顶靠近ノルミン・ディフエンス，以及在ダ-ナ街道北部和ホワイトかめにん对话可以看两个后续的支线
ねこにんの世界	合计打开了38个猫人箱之后，在ダリエシン西边爬上梯子和ねこにん对话之后可以前往ねこにんの里
恐怖の岛へ	异海探索的等级在22级以上时一定几率能够拿到“恐怖の岛の目击情报”，观看了相关小对话之后去イズルト港口和海贼对话，再对话一次可以前往恐怖の岛，剧情之后可以自由出入ノルミンの岛
过去の真实を求めて	在イズルト港口和ムルジム对话，然后前往镇めの森的最深处靠近楼梯触发剧情，调查之后进入地脉，一路触发剧情来到最深处，然后自动返回监狱岛タイタニア
わかれた未来	在スト-ンベリィ靠近二等对魔士触发对话，然后在港口乘船去カ-スランド，在岛屿中心触发战斗
异文明の遗产	在イズルト中央市街和血翅蝶の男对话，然后前往マ-ナン海礁中央附近触发剧情
かめにんの始末记	完成支线“恐怖の岛へ”之后，在ガイブルク冰地和ホワイトかめにん对话在圣主の御座外苑东北部的高台上和はぐれねこにん对话，最后前往ねこにんの里触发战斗，对方有2种秘奥义
贝尔贝特的支线	在贝尔贝特的料理等级达到10级时触发剧情。之后在贝尔贝特的料理等级达到20级并且完成了支线“モアナの宝物”时，在料理系统里让贝尔贝特制作料理“クラウ家の特制キッシュ”触发剧情（食材可以在商店里购买），之后前往メイルシオ的旅馆和オル与ロス对话



清理完支线和收集之后从**ゼクソン**港东边出口经由**ダ - ナ**街道北部前往圣主**の**御座，走上楼梯触发剧情。

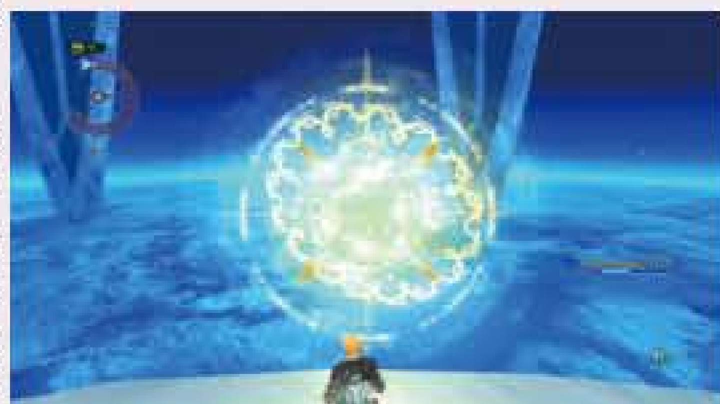


支线



①/②/③/④/⑤	和队友们都对话一次

调查旅行门来到最终迷宫八头龙**カノヌシ**。



地上**の**环：调查北边的纹章，启动旅行门。传送到第二个区域之后在入口有存档点，从北部西边的旅行门来到第三个区域，在东北通道处调查纹章启动第二个区域的旅行门，在附近的旅行门的话可以直接返回第二个区域，不过现在要从第三个区域东边的旅行门传送到第二层去拿“黄昏**の**灵玉”，拿到灵玉之后从第三个区域纹章附近的旅行门返回第二个区域。从第二个区域西南的旅行门来到第四个区域西南边，到东南处可以拿到“晓红**の**灵玉”，然后调查另一端的纹章，调查附近的旅行门可以一路前进至第二层，调查存档点旁边新点亮的旅行门可以进入天上**の**轮下层。

天上**の**轮 下层：一直前进来到第三个区域，调查尽头的巨大水晶打通道路，在路上有存档点。继续前进至第五个区域，向着南边前进来到第六个区域，向东边前进破坏红色水晶打通第六个区域的道路，在中央地带解锁地相树，能够使用滑板。从第六个区域东北方的门出去后在北边获得“月白**の**灵玉”，之后往第六个区域西南边的出口附近的洞穴跳下去获得“空翠**の**灵玉”，向北边先进破坏紫色的水晶之后打通道路，继续往下走时在途中的铜宝箱可以获得“**イノ - フボトル∞**”，可以无限次用来返回城镇。一路向下回到第三个区域，调查东边南部的旅行门来到第五个区域，之后往南边走可以进入天上**の**轮 上层。

天上**の**轮 上层：来到第二个区域后向西边前进，一路前进来到第四个区域，在尽头调查红色的水晶打通道路，在东北方可以拿到“绀碧**の**灵玉”，向北方前进来到天上**の**轮 下层可以获得“紫云**の**灵玉”，然后从第四个区域西北边的旅行门前进，在路上可以看到存档点，用旅行门传送到星**を**临**む**场所。

走至尽头触发最终BOSS战，由于是二连战，高难度下建议调配好消耗品的使用量。





BOSS アルトリウス、カノヌシ





【アルトリウス】种族：人；弱点：地；耐性：火、水
【カノヌシ】种族：不明；弱点：火；耐性：无、风

自《无尽传说》以来久违的双人最终 BOSS 战。他们两个都有各自的秘奥义。建议优先干掉会使用术的カノヌシ，因为他的术都是范围攻击，一个不小心我方成员就会倒下一片，让另外一个前卫成员去吸引アルトリウス的注意（推荐让能够防反的六郎担任这一任务），然后集中精力打カノヌシ即可。カノヌシ一旦开始咏唱之后立刻用高 hit 的特技将其打断，中断他的术需要 10 连击。战斗结束后进入第二阶段。

BOSS 神依アルトリウス

种族：人；弱点：水、地；耐性：火、风

BOSS 的攻击范围比较广，看准时机来使用滑步进行回避，然后根据弱点属性进行连段即可。由于是主线的最终战，所以这时候可以选择尽情使用道具来给我方进行回复。神依状态的秘奥义和前一战的秘奥义不同，想要秘奥义奖杯的话就先让他打出秘奥义，不过要小心的是，如果是在高难度下被秘奥义打中的话很有可能会清空 HP，建议选择魂力爆发发动起来比较简单而且防御力比较高的角色（贝尔贝特、六郎、爱蕾诺亚等）来担任这一任务。



通关后



在通关之后系统会提示玩家创建一个通关存档，玩家可以选择读取存档，返回最终战前去继续玩小游戏、收集猫魂来开猫人箱、做通关后才会出现的支线或者挑战隐藏迷宫，也可以选择开始二周目。

◆通关后的新要素

支线

终末の使者	在完成支线“谜のペンギョンを求め①”和“谜のペンギョンを求め②”之后到レニ-ド港口侧和ねこにん对话，然后前往ノルミン岛的顶端触发战斗，需要注意的是两人有共鸣秘奥义，如果之前的两个支线里看漏了秘奥义的话也可以在这里补回来
对魔士アーサー	在ノルミン岛和ノルミン・ヒ-ロ-对话，然后前往ロウライネ，在中央的房间和ノルミン・クリムゾン对话，最后前往アバル的贝尔贝特家前的墓碑
ゼクソン港的支线	在港口和海贼对话



隐藏迷宫“天への阶梯”

在ダ－ナ街道北部和あわてねこにん对话，然后前往キララウス火山的火口（可以利用传送阵传送过去），在中央调查裂口来到天への阶梯（建议先接触旁边的传送点，方便日后进出），从东北的裂口来到火山区域，剧情之后一路前进来到山顶，调查彩色的镜子正式进入“天への阶梯”内部。

在限定时间内把房间里的污垢全部清除之后继续前进可以来到一个大房间，和中间的ねこにん对话可以消费猫魂来使用辅助功能，之后调查房间的镜子进入随机生成的区域，前进至尽头打倒最深处的 BOSS。区域共有 6 个全部打完之后和ねこにん对话可以看系列历代作的传统事件——温泉事件。



完成隐藏迷宫之后，并且把之前在最终迷宫里拿到的 6 个宝玉镶嵌在迷宫的 6 个传送装置再打败各个 BOSS 的话，去重新打一次最终 BOSS 战时第二轮战斗的神依アルトリウス会有变化。

◆二周目与GRADE商店

在游戏主页面选择“Ex New Game”就能够读取通关存档或者是玩家在通关后进行游戏时的存档，然后用在游戏里积攒的 GRADE 来购买继承到下一周的各种要素以及新增加的要素等等。GRADE 的积攒值可以在菜单的**ライブラリ→プレイレコ－ド**的“累积获得 GRADE”项目查看。



如果在 PS 商店里购买了 GRADE 商店里的项目的话，在商店里选择这些项目时不会消耗 GRADE。

新开始下一周目时可以购买的项目以及所需 GRADE 值见下表：

继承/开启项目	所需GRADE	详情
ライブラリ引き继ぎ	0	继承ライブラリ的书籍情报
称号引き继ぎ	50	继承已经获得的称号以及称号的等级
ショップランク引き继ぎ	100	继承商店等级
装备熟练度引き继ぎ	400	继承队伍角色的所有装备熟练度完成情况
术技カウント引き继ぎ	50	继承队伍角色所有术技的使用次数
魔风晶引き继ぎ	100	继承“魔风晶”，魔风晶是扩展游戏系统（例如防御蓄力、空中受身等等）的道具
魔冰晶引き继ぎ	100	继承“魔冰晶”，魔冰晶是与装备随机技能获得几率的道具
魔炎晶・魔钢晶引き继ぎ	100	继承“魔炎晶”和“魔钢晶”，这两种魔水晶是和装备掉落率和强化装备有关的道具
料理引き继ぎ	50	继承料理食谱以及各角色的料理等级，但是不继承食材
异海探索引き继ぎ	50	继承异海探索的进行情况，饰品和服装恢复到没有入手的状态
ねこスピ引き继ぎ	50	继承目前所持有的猫魂

继承/开启项目	所需GRADE	详情
テイルズコイン引き继ぎ	50	继承玩下游戏获得的TLコイン
消费アイテム引き继ぎ	600	继承消费类道具和素材类道具
特殊アイテム引き继ぎ	50	继承デノ-レボトル∞和イノ-フボトル∞，但是在游戏进度解锁这两个道具的机能之前无法使用它们
ビジュアルアイテム引き继ぎ	50	继承服装、饰品以及滑板，但是在游戏进度解锁相关功能之前无法使用
药草成长引き继ぎ	1000	继承使用药草所增加的角色参数数值
アイテム所持数扩张	500	把消费类道具的数量上限从15增加至30
术技习得速度2倍	500	各角色学习术技时所需的等级为原有的一半
いつもワンダリング	250	奇异强敌的遭遇率变成2倍
レベルアップボ-ナス	500	给所有角色的各个称号附加“升级时参数加成”功能，开启这一功能之后当角色升级时会根据所选择的称号来分配各个参数，分配时各参数的上升至与默认时相比也许会有所减少，但是不会变成负值
キャラチエンジャ-	500	使用切换爆发时所消耗的BG减半
经验值半分	10	所获得的经验值减半
经验值2倍	700	战斗时获得的经验值变成2倍，和“经验值3倍”一起使用的话会变成6倍
经验值3倍	3000	战斗时获得的经验值变成3倍，和“经验值2倍”一起使用的话会变成6倍
ガルド2倍	700	战斗时获得的Gald变成2倍
ビルドドロップ	1300	敌人掉落的装备里会出现强化过的装备
强化料金半额	250	强化装备时的费用减半
GRADE2倍	1000	战斗时获得的GRADE变成2倍
HP最大值+1000（1）	500	HP最大值+1000
HP最大值+1000（2）	500	HP最大值+1000

奖杯

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	ベルセリアマスタ-	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	野に放たれた魔兽	流程奖杯
铜杯	英雄を斩り裂く剑	流程奖杯
铜杯	混沌をもたらす者	流程奖杯
铜杯	罪业连锁	流程奖杯
铜杯	燃え尽きぬ炎	流程奖杯
银杯	咆吼する灾祸	流程奖杯
金杯	ベルベット・クラウ	流程奖杯
铜杯	すべてを呑み込む魔王	完成贝尔贝特的支线（详情见最终迷宫前的支线列表）
铜杯	ランゲツ流免许皆传	完成支线“ロクロウの斩魔剑③”
铜杯	祈りを知る圣隶	完成支线“ライフイセットと太古の秘药④”
铜杯	俺たちの流仪	在“彼之主的波动”章节或者在此之后观看了リオネル岛栈桥的支线
铜杯	マギルウ奇术团の荣光！？	完成支线“マギルウ奇术团がゆく⑥”
铜杯	理を超えて愿い想う	完成支线“モアナを救え”
银杯	愈されまくリスト	通关隐藏迷宫观看了温泉剧情
铜杯	“终末”を超えて征く者たち	通关后完成支线“终末の使者”
铜杯	暗黒が生まれし刻	完成支线“かめにんの始末记”
铜杯	我が名にかけた约束	完成支线“ザビ-ダの流仪”
金杯	ミスティ-ミスティック	观看了敌方和我方所有成员的秘奥义
银杯	ハンドレッドチ-ム	达成100连击
铜杯	トゥエンティの国	在一场战斗里从敌人处夺得了20个Soul
银杯	ブレイクソウル无礼讲	发动过了所有的魂力爆发（包括各个阶级的魂力爆发）
铜杯	何と惊きの10000	一次攻击伤害达到10000
银杯	レベルを终わらせた者达	角色等级达到200级
铜杯	ハングドマンをハングハング	打倒奇异强敌“ハングドマン”
铜杯	蜂を倒してオウオウオウ	打倒奇异强敌“ジョウオウバチ”
铜杯	真・逃避ヒ	打倒奇异强敌“オマントオヒヒ”
铜杯	汉语り返し	打倒奇异强敌“背中で汉を语るマン”
铜杯	リントブルムもブルブル	打倒奇异强敌“リントブルム”
银杯	益々ご健胜	获得所有的魔水晶
银杯	Bの勋章	所有角色的称号等级都达到Rank2
铜杯	冷静钢心ベルベット	贝尔贝特熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	忠义武士ロクロウ	六郎熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	好奇活性ライフイセット	莱菲赛特熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	硬拳副长アイゼン	艾森熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	真伪不问マギルウ	玛奇露熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	实直不屈エレノア	爱蕾诺亚熟练度MAX的Master技能数量达到50个以上
铜杯	装备品のお手入れは忘れずに！	强化装备50次
铜杯	ガルドも积もれば山となる	手上持有100万以上的Gald
铜杯	商卖繁盛の立役者	把商店等级提升至15级
铜杯	トレジャ-ハンタ-	在一个周目内打开了290个新宝箱（重复打开的宝箱不算在内）
银杯	パイレ-ツドリ-ム	收集到“异海探索”的所有财宝
铜杯	旅の愈しに杂谈を	观看了435个以上的小对话
铜杯	アイテム收集家	发现了750种以上道具（不包括DLC）
铜杯	エネミ-博士	发现了265种敌人
铜杯	料理人の神髓	学会所有的料理
铜杯	魅惑のレアボ-ダ-	解锁所有地区的地相树
铜杯	猛きねこにん魂	打开了所有的猫人箱
银杯	管理地区を狩る者	通关所有的“第四种管理地区”
银杯	攻守に大活跃	狩猎了所有的甲种业魔
铜杯	テイルズコイン大盛り	累计获得5万枚TLコイン

难点奖杯讲解

◆トゥエンティの国

把难度调低一些（除了**シンプル**难度之外），然后找一个会使用术的敌人（魔女类或者幽灵类），在开战前使用**ダ-クボトル**，然后在战斗时活用玛奇露的魂力爆发来尽量一次性中断多数敌人的咏唱即可。

◆レベルを终わらせた者达

在下一周目里在GRADE商店购买“经验值2倍”和“经验值3倍”，然后在隐藏迷宫开**シンプル**难度不断刷怪即可（因为难度越高，经验值越少）。

◆アイテム收集家

除了装备、素材以及消费类道具之外，还有换装、饰品、支线里获得的重要道具等物品。



◆旅の愈しに杂谈を

由于很多小对话都是和支线有关的，只要在游戏期间没有漏支线的话，在通关后打完剩下的支线然后再去打隐藏迷宫的话就能在途中拿到奖杯。

◆猛きねこにん魂

每个城镇、每个地区、每个迷宫都有1个猫人箱，包括所有的“第四种管理地区”，猫人箱共计58种。在隐藏迷宫里的随机地图里有着会出现很多猫魂的地图，利用S/L大法来反复刷就行了。

◆テイルズコイン大盛り

TL**コイン**需要玩小游戏获得，比较快的获得方法是打木桩，基本上只要打出一套连段再接上秘奥义就能拿到最高评价。当然也能够自行去玩其他的小游戏，在收集小游戏排名奖励的道具和换取的道具的过程中能够累积不少TL**コイン**，剩下的慢慢打就行了。

白金时间 :50 小时(挂机 8 小时)
对应版本 :1.04

在等待本作正式发售的那几年里，我看了无数次本作的各种宣传片，每一次的观看都增添了我对于本作的期待。去探寻夜空中那些遥远而闪烁的星星，不仅是我童年无知的梦想，更是人类最本能的好奇与冲动。当多年的期待不再等待之时，我终于能亲自在本作中去探寻曾经的那些梦想与好奇，然而，这份探寻虽然神圣但并不有趣。本作无论是初期的引导还是后期的目标都做得不尽人意，很多时候我在游戏中既不知道要做什么，也不知道想做什么。虽说探索是本作不变的主题，但这些探索却无法带给我太多的新意。这些都不得不让我怀疑当年自己的梦想是否真的是太无知。但无论如何，本作都是绝无仅有的作品，无论是在过去还是近未来都很难再找到这样一款(看似)创造出巨大宇宙的游戏。电子游戏可以说因这款作品获得了一个全新的成就，“已达到旅程里程碑”。

文 余烬　美编 心の永恒



NO MAN'S SKY

无人天空	Hello Games	动作冒险
PS4 No Man's Sky		中文版
2016年8月9日	本地1人	对应年龄：13岁以上
售价为398港币		

银河系漫游指南

界面 INTERFACE



1. 方位指引：可通过地点图标在弧线的位置来判断对应地点所在的方向。当地点图标位于弧线正中时，该地点位于角色的正前方。方位指引并不会表示出高度，因此正前方的地点也可能会位于该方向的上方或下方。

2. 防护罩能量：角色受到伤害将会消耗防护罩能量。防护罩能量可通过登陆太空船、与补充防护罩能量的植物互动、使用恢复防护罩的装置等来进行补充。

3. 生命值：当防护罩能量耗尽且角色再受到伤害时，将会消耗生命值，生命值耗尽时角色将会死亡。生命值可通过与恢复生命值的植物互动、使用生命剂恢复装置与急救装置等来进行恢复。

4. 风险防护能量：该能量槽在恶劣的环境下才会显现，且在恶劣环境下会随着时间的推移而逐渐消耗。当该能力耗尽且角色依然处于恶劣环境时，角色会间歇性地受到伤害。登陆太空船、进入有良好环境的区域、与补充该能量的植物互动等都能恢复该能量。该能量还可通过手动补充风险防护装置的能量来进行恢复。视环境与天气的不同，该能量槽右上侧可能会出现“STORM”和“EXTREME”的英文字样。当出现 STORM 时，说明风暴正在该环境肆虐，风暴天气下风险防护能量会快速消耗；当出现 EXTREME 时，说明角色所处星球的环境为极端恶劣，该星球下风险防护

能量会快速消耗。

5. 维生系统能量：维持角色的生命水平，该能量会随着时间的推移逐渐消耗，当完全耗尽时角色会间歇性受到伤害。该能量可通过手动补充维生系统的能量来进行恢复。

6. 星球名称：角色目前所在星球的名称，对星球进行自命名后该处会变为自命名的星球名称。

7. 温度：角色目前所在环境的温度，过高或过低都会消耗风险防护能量。

8. 辐射量：角色目前所在环境的辐射量，过高会消耗风险防护能量。

9. 毒性：角色目前所在环境的毒性，过高会消耗风险防护能量。

10. 工具组热量：使用采矿光束将使得该热量槽上升，当涨满后武器会过热且在短时间内不能使用。停止使用采矿光束将使得该热量槽下降。有个小技巧，当持续使用采矿光束使得武器刚好过热时，短暂停顿，待热量槽开始下降的瞬间再次使用，将使得热量槽从零开始计算，而非下降瞬间所处的热量。

11. 工具组能量：目前所使用工具的能量，当该能量耗尽时该工具将不能使用。该数值可通过对各工具组进行能量补充来恢复。

12. 工具名称：目前所使用的工具，即采矿光束或雷霆炮。

13. 电浆弹剩余数量：每使用一发电浆弹会使得该数量减 1，当耗尽时再次使用会进行装填补充（有能量时）。电浆发射器也需要能量，当能量耗尽时将不能使用电浆弹。电浆发射器的能量可进行补充。

14. 通缉状态：当显示为五个空心菱形时，角色处于未通缉状态。角色进行了某些行为后，将会被通缉，此时空心菱形会从左至右依次出现红色圆点。红点出现的越多，则会有越多越强的巡警来对角色进行攻击。逃跑或消灭巡警可消除通缉状态。

15. 指引与说明：游戏所提供的指引，以及对游戏系统的各种说明。

16. 喷气背包能量：使用喷气背包会消耗能量，该能量槽到底后将无法使用喷气背包。待一段时间后该能量会自动回满。小技巧：紧贴住 90° 的墙壁使用喷气背包，能在不消耗喷气背包能量的情况下攀爬上升。

17. 体力：角色奔跑会消耗体力，体力槽耗尽角色将无法奔跑。待一段时间后该体力会自动回满。

18. 扫描器冷却：每使用一次扫描器，需冷却一段时间。待该冷却槽回满后可再次使用扫描器。

操作 CONTROLS

键位	实地控制时作用	太空船控制时作用
×键	使用喷气背包	射击
□键	互动/装填	降落/离开
△键	工具切换	武器切换
○键	无作用	加速
L1键	发射电浆弹	向左捲动/与R1键同时使用会启动脉冲驱动器
L2键	使用分析护目镜	减速
L3键	使用扫描器	使用扫描器
R1键	近距离攻击	向右捲动/与L1键同时使用会启动脉冲驱动器
R2键	射击	推进
R3键	奔跑	无作用
左摇杆	移动	转向
右摇杆	视角控制	视角控制
方向键↓	无作用	进入银河地图
方向键←	显示界面UI	显示界面UI
触控板	呼出道具栏	呼出道具栏
OPTIONS键	进入系统菜单	进入系统菜单

探索 EXPLORE

扫描

在安装了扫描器后，无论是在星球上还是在太空船中，都可以按下 L3 键来进行扫描。扫描器会扫描出自身周围一定范围内的资源或地点。无论是在太空还是在星球上探索，时不时地进行扫描，能为探索找到目标。具体来说，在太空中用太空船进行扫描，可能会侦测出太空异常或周围星球上的某地点；在星球表面飞行时用太空船进行扫描，会侦测出未知地点，其图标为绿色圆形中有白色问号；在星球上进行扫描，会侦测出各种资源（的图标），不同类型的资源对应不同的图标，常见图标对应资源可见右表。

图标	名称	常见元素/作用
	同位素	铈、镭-9
	氧化物	锌、钛
	矽酸	铂
	外星	恪利恩、各种珍贵物品
	生命值	恢复生命值
	防护罩	增加防护罩能量
	防护	增加风险防护能量
	知识石	学会词条
	受损机械	获得科技设计图
	中性	金、砷、掉落货物
	讯号扫描器	侦测重要地点

分析

当安装了护目镜后，在星球上可以按住 L2 键来使用，且可通过按下 R3 键来对望远倍率进行调整。除了望远功能外，护目镜另一重要作用是进行分析。将护目镜对准星球上特有的动物、植物、矿物，并保持一段时间后，护目镜将对目标进行分析，待分析完毕后，若该目标之前未被分析过，则会被归为发现物。玩家可以在系统菜单的发现物界面中对这些发现物进行命名或上传，上传之后可获得货币奖励，并且星球上发现物的完成率也有对应的几个奖杯。此外，在发现了星系、星球、星球上的路标后，也能够通过在发现物界面上传它们的资料来获得货币。



▲在系统菜单的发现物界面进行资料的上传。

生命体与语言学习

在探索的过程中能遇到各种生命体 NPC，与这些生命体互动能得到一些帮助。第一次遇到陌生生命体时，可以直接与其互动，互动后会出现多个选项，根据情景选择了正确的选项后便能获得各种帮助，并提升角色在该生命体族群中的评价。选择选项完成首次互动后，可提供 20x 碳再次进行互动，这种情况下的互动选项均会是提供帮助。

在首次互动选项中，可能会出现一些族群评价到达一定等级才能选择的选项，这类选项均会获得帮助。因此，提升角色在对应族群中的评价，是获得陌生生命体帮助的关键。提升评价的方法其实很多，除了与生命体正确互动外，使用“研究样本”装置、击败来袭的海盗太空船、通过铭牌学习词条、使用传讯站侦测废弃太空船等都会提升评价。需要注意的是，不同恒星系中的族群可能是不同的，各族群间的评价是分开计算的。

除了提升评价外，学习该族群的语言能使你逐渐看懂他们在说什么。语言是通过一个个词条来学习的，每掌握一个词条，游戏便会将该族群话语中对应的单词替换为中

文单词。学习词条的方法很多，与生命体二次对话中的选项，触摸知识石、铭牌、巨石、废墟，接触寰宇界面空间站地面上的半圆光球等。但由于这种单词替换的机制，即便学习了大量词条，生命体的话语也只会是单词的堆积而非完整通顺的句子。



重要地点

虽然本作为我们创造出了许多形态各异的星球，但大部分星球上都存在着相同的重要地点场所（部分荒芜星球缺少一些重要地点）。不同的重要地点能为我们提供不同的帮助。大部分的重要地点都有存档点，此外从太空船登出以及死亡之后也会进行存档。除了自行探索发现重要地点外，在星球表面飞行时扫描也能发现未知的重要地点。而使用讯号扫描器（有一根向天空射出橘红色射线的装置）能根据一定类别对重要地点进行侦测，但每使用 1 次讯号扫描器会消耗 1 块绕路晶片。此外，废墟可通过天文台进行侦测，废弃太空船可通过传讯站进行侦测。已被侦测出来的已知地点，可将准星对准其图标来获知其名称与抵达倒数时间。特别注意，已侦测出的地点图标可能由于读档而消失。各重要地点所提供的功能、侦测方式（除自行探索与扫描外的方式）、有无生命体见下表格。

地点	主要功能	侦测方式	有无生命体
收容所	提供各种装置	讯号扫描器搜索 “收容所”、信标搜索	可能有
基地	提供各种装置、提供银河交易终端站	信标搜索	有
贸易站	与各种太空船进行交易、提供银河交易终端站	讯号扫描器搜索“收容所”	有
空投舱	提供“套装升级”装置	讯号扫描器搜索“收容所”	无
信标	侦测生命体所在地点	讯号扫描器搜索“传输”	无
天文台	侦测废墟	讯号扫描器搜索“传输”	可能有
废墟	学习语言词条	天文台搜索	无
传讯站	侦测废弃太空船	讯号扫描器搜索“传输”	可能有
废弃太空船	拾取废弃太空船	传讯站搜索	无
制造设施	获得产品的设计图	讯号扫描器搜索“殖民基地”	无
作业中心	获得科技或产品的设计图	讯号扫描器搜索“殖民基地”	无
铭牌	学会语言词条	讯号扫描器搜索“巨石”	无
巨石	学会语言词条、获得设计图或物品	讯号扫描器搜索“巨石”	无
货站	获得贸易物品与珍贵元素	自行探索	无
荒废建筑	发现科技设计图	自行探索	无
终端站	提供银河交易终端站	自行探索	无

飞行与跃迁

本作中太空船起飞的条件是拥有完好的启动推进器和脉冲驱动器，且两种装置中都有一定能量（不需要加满）。在星球上的每一次起飞都会消耗启动推进器 25% 的能量，但在太空站中起飞不会消耗能量。

在星球和太空中可以按住○键来进行加速，在太空中还可以同时按下 L1 键和 R1 键启动脉冲驱动器来进行更快速的飞行。在启动脉冲驱动器进行飞行时会消耗该驱动器中的能量。合理安装脉冲驱动器对应的辅助元件，可以提升脉冲飞行的时间与操控稳定性。此外，还可以进行速度更快的光速空间跳跃来在恒星系中进行跃迁。光速空间跳跃的条件是拥有完好的超空间驱动器，且该驱动器中有一定能量（不需要加满）。在满足条件后，在太空中驾驶太空船时按下方向键↓键进入银河地图，在银河地图中选择能够到达的恒星系便能进行跃迁。每次恒星系的跃迁都会消耗超空间驱动器中 20% 的能量，即一个跳跃能量包的能量。安装超空间驱动器的辅助元件可以使跃迁的距离变长，从而在相同能量下到达更远的恒星系。这里需要特别提前说明的是，通过超空间驱动器的（最多）三个辅助元件与超空间驱动器在道具栏中安装位置的紧密相连，将会使得跃迁能力更进一步提升。

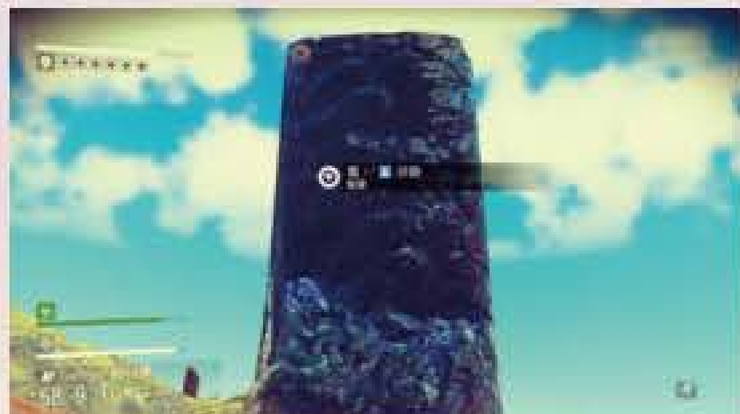


▲三个黑色的<将黑洞所在光点围住。

作为一款宇宙题材的游戏，黑洞是必不可少的。本作中的黑洞能够缩短到达中央的路程，但每次穿越都会随机造成太空船中一个已有完好元件的损毁。关于找到黑洞所在恒星系的方法，可以从太空异常中的牧师生命体处获得到达黑洞的路线（具体见“太空异常”），也可以在银河地图的自由探索模式下通过肉眼来识别。在银河地图中可通过 R1 键和 L1 键切换至自由探索模式，该模式下可选择地图中的任一恒星系（光点）。黑洞所在恒星系（光点）的特征为有三个黑色的 < 将光点围住。

对于太空站等太空设施，太空船一旦进入这些设施的入口便会自行降落。而在星球上进行降落时，需保证降落地面较为平坦，否则无法降落。

这里对飞行与跃迁所需要的能量进行特别说明。启动推进器的能量可通过元素钸来进行补充，钸蕴藏在各星球上的红色尖锥状矿物中，较为常见。脉冲驱动器的能量可通过元素镥 -9 来进行补充，镥 -9 可从星球上的植物上采集到，也可直接在太空中击碎小型陨石来获取。以上两种元素也可以通过购买的方式获得。超空间驱动器的能量需要跳跃能量包来进行补充，跳跃能量包除了可能在寰宇界面中获得外，也可自行制造，制造所需的产品和元素可在游戏中制造产品界面自行查看，这里仅对跳跃能量包所需产品和元素的获取方法给予提示。元素氩在星球上的大型柱状深蓝色矿物中可采集到，元素锌在星球上的氧化物中可采集到，悬浮液如果有设计图可通过碳来制造。当然，氩、锌、悬浮液都能通过交易获得。



▲元素氩所在的矿物。

太空站

每一个恒星系中都存在着一个太空站。在太空站的飞船停靠处会不断有贸易太空船来往，与这些商船互动可进行交易。面向太空站出口的左侧楼梯上的房间中，会有一位该星系对应种族的生命体，以及银河交易终端站。面向太空站出口的右侧楼梯上的房间，需要寰宇证 V1（该证的获取方法见“太空异常”）才能进入，该房间中一定会有“套装升级”装置，可用该装置增加（+1）强化套装道具栏的栏位。总的来说，太空站是能稳定增加道具栏栏位以及进行各种交易的好地方。



太空异常

在各恒星系间进行探索时，可能会探索到名为“太空异常”的空间站。该空间站中有牧师生命体与专家波罗。

与牧师生命体进行互动对话，其会给予三个选项：有助于探索的资源、找出到中央的捷径、回到寰宇之路。选择“有助于探索的资源”会得到新科技的设计图；选择“找出到中央的捷径”会在银河地图中标注出前往黑洞的路线；选择“回到寰宇之路”会在银河地图中标注出前往寰宇的路线。黑洞路线与寰宇路线可在银河地图中通过 L1 键和 R1 进行切换。

第一次遇到专家波罗并与之进行互动对话时，选择“传输物种资料”（需旅程中的“遇见外星殖民者数”达到里程碑 3），即可获得寰宇证 V1 的设计图。寰宇证 V1 可以打开一些特定的箱子和门。给予专家波罗 20x 的碳可与其再次对话，可购买“太空船科技”、“武器科技”、“套装科技”。第一次购买为 20000 货币，之后再次给 20x 碳对话都会加价。在之后的太空异常空间站遇到专家波罗后，也可依靠其他旅程里程碑获得其他设计图奖励。



▲这跟圆柱是武器终端站。

特别注意，专家波罗旁边的圆柱是武器终端站，角色靠近后可购买新的工具组。关于寰宇证 V2 和 V3 设计图，可通过与制造设施和作业中心中的装置进行互动几率获得。获得寰宇证 V2 和 V3 设计图的前提目前未知。

寰宇

寰宇路线算是本作的剧情流程。在一段时间的探索之后，游戏会在右下角出现寰宇的指引，并发现某星球上的巨石。来到该星球的巨石处，与之互动后选择“相信寰宇的诺言”。飞出该星球进入太空，按下方向键↓进入银河地图，会显示侦测到异常，此时便会出现寰宇路线。通过星系跃迁到达寰宇恒星系，进入“寰宇介面”空间站。在该空间站深处与“寰宇介面”互动并选择“接受”后，会得到一颗寰宇石。此时回到太空中再次进入银河地图时，会发现再次侦测到异常，并出现新的寰宇路线。不断重复以上步骤，获得 10 颗寰宇石后到达的第 11 个“寰宇介面”空间站便是该路线的终点。与该空间站深处的“寰宇介面”互动，选择“让新星球诞生（10 寰宇石）”并奉上 10 颗寰宇石后，寰宇路线便正式结束。



寰宇界面空间站的地面上有许多半圆的亮球，踩上去后可能会学会新的词条。空间站中央道路的圆盘也会提供科技设计图。还可能在深处的“寰宇介面”前的两球体器物中找到两个跳跃能量包。

关于寰宇证的获取请见上文中的“太空异常”。

生存 SURVIVE

强化套装

强化套装类似于角色自身的背包，防具、材料、物品等都可放在其中。与生命值、防护、体力、喷气背包有关的科技与元件安装在强化套装的道具栏中，每一科技或元件对应一个栏位。元素 250x 为一组，一组需要一个栏位。各种产品或道具每个都会占据一个栏位。因此，可以看出，角色自身生存能力的强弱以及随身携带物品的多少是与栏位数量息息相关的。

增加强化套装道具栏数量的方法是使用“套装升级”装置。该装置在每个太空站面向出口右侧房间中，以及星球上的空投舱地点附近都可以找到。使用该装置升级套装需要花费货币，具体来说，从 14 格的 1 万开始，每增加 1 格则价钱增加 1 万。强化套装道具栏数量的上限为 48 格，即升级至满格共需要 630 万。



将光标移到强化套装中的元素或道具时，按住 R3 键丢弃该元素或道具，按住△键将该元素或道具传送到太空船（角色与太空船距离不能太远），按下 × 键移动并堆放该元素或物品。

将光标移到空白栏位时，按下 × 键在该栏位安装科技，按下□键在该栏位制造产品，按下△键将太空船中的元素或物品传送到该栏位。

采集

对着星球上的植物或者矿物使用工具组中的武器能够采集到相应的元素。三种武器均能够摧毁植物和矿物进行采集，但在初始状态下采矿光束采集植物的效率最高，而电浆弹采集矿物的效率最高。用电浆弹炸铁矿效率相当之高，但在炸铈这种“脆弱”的矿物时，很可能直接给炸没了。



在极端气候的星球上能够发现许多稀有的矿物，以及一些稀有的贸易品。要注意，在采集这些稀有资源时很可能会被直接通缉，从而招来许多巡警的攻击。除了在星球上，在太空中也可通过摧毁陨石来进行元素的采集，一般可以从陨石中采集到镨-9、铁、铱、碲等。

动物

不同星球上存在着形态各异的动物。使用护目镜对动物进行分析后，可初步获知该动物的年龄、性别、性质、饮食、重量、高度的信息。即便是相同种类的动物，也有着个体差异。除了一般常见的温顺动物外，游戏中还存在着具有攻击性的动物，部分带攻击性的动物相当强力，在求生的过程中要时刻注意。

你可以选择直接射击杀死动物来获得一定的资源奖励，也可以选择靠近动物按住□键来供应该动物一些元素（有攻击性的动物无法供应）。供应动物一些元素后，带有笑脸标志的动物会提供一些帮助，比如帮角色寻找附近的采集点、将含有元素的物质放在地上等。

即便动物被杀死成为了尸体也是可以顺利扫描的，因此在扫描一些移速很快或飞在空中的动物时，可选择先将其杀死后再进行扫描。



科技

在对强化套装、太空船、工具组安装新科技前，需要获得相应科技的设计图。游戏中获得科技设计图的方法很多：使用建筑内的“分析工具组科技”装置获得、与生命体进行对话可能获得、与受损机械进行互动获得、制作设施和作业中心中获得、荒废建筑中获得、寰宇介面中获得、击败星球上的巡警后可能获得等等。注意，拿到的科技设计图可能会重复。

在获得了科技的设计图后，可在空白道具栏处按下 × 键对未有科技进行安装。现有的科技也可能因为某些原因而损毁。无论是安装未有科技还有修理损毁科技都需要消耗对应的元素或物品。此外，将光标移到已有科技或元件所在的栏位，按住 R3 键可对该科技或元件进行拆除，拆除后可获得一定元素或物品。

相同的科技和其元件在栏位上紧密的排列，会使得该科技所提供的效果获得加成。效果加成是否成功，可通过这几个科技或元件的栏位有无颜色描边来确定。因此，合理安排各科技和元件之间的位置，是获得强大的套装、太空船、工具组的关键。



▲由图可见雷霆炮科技和其辅助元件紧密排列后，它们的道具框有红色的描边，说明它们的效果得到了进一步加成。

不同的星球

本作为我们创造了一个无比庞大的宇宙，以及各种不同的星球。当驾驶太空船在一个新的星球上首次着陆时，会在屏幕左下角显示出该星球的基本情况：星球类型、天气、巡警、植物群、动物群。

星球的类型能对该星球做一个大体的介绍，比如天堂星球会有良好的天气以及丰富的动植物群，辐射星球的辐射值会相当的高，荒芜星球几乎没有动植物群等。天气能够反映该星球常见的天气，并且如果天气一栏描述的词条是红字的话，则说明该星球是极端恶劣环境的星球（风险防护能量槽右上侧会出现“EXTREME”的英文字样），角色处于该星球下风险防护能量会快速消耗。另外，部分星球上还可能会出现风暴天气（此时风险防护能量槽右上侧会出现“STORM”的英文字样），在风暴天气下风险防护能量会快速消耗，但一般风暴天气不会持续太久。通过进入室内、登陆太空船、进入洞穴都可以抵御极端恶劣环境和风暴天气，从而使得风险防护能量得到恢复。此外，通过电磁弹向地面挖洞，躲在一定深度的洞中也能抵御极端恶劣环境和风暴天气。并且还可以通过手动补充风险防护能量来暂缓恶劣环境下的伤害。

在星球上进行采矿或者杀死动物后，巡警会有几率来进行扫描，角色被巡警扫描到或主动攻击巡警都会进入通缉状态。不同星球上巡警来扫描的频率和几率有差异。植物群和动物群的数量决定了该星球是否有生机，而有一类奖杯也与这两项情况相关。



死亡

本作中存在着死亡惩罚。当角色在星球上死亡后，强化套装中的所有元素和物品将会掉落，需要回到死亡点与坟墓互动后回收；当角色驾驶太空船在太空中死亡后，太空船中的所有元素和物品将会掉落，需要回到死亡点触碰墓碑进行回收。每次死亡重生后都可能会造成已有科技或元件的损毁。并且，在回收死亡掉落物的过程中再次死亡，会覆盖掉上次死亡的掉落物。



战斗 FIGHT

工具组

本作中的工具组，即角色所使用的武器组。在得到了三把武器科技的设计图，并进行了安装的情况下，角色可以使用的武器有：采矿光束、雷霆炮、电浆发射器。三把武器均可用于采矿和战斗，根据安装辅助元件的不同在具体功能上也会有所偏差。此外，扫描器和分析护目镜也在工具组中进行安装，且扫描器有对应的辅助元件。三把武器均可通过碳、钸、镨-9 来进行能量的补充。

电浆发射器所发射出的电浆弹不仅能够用于攻击和炸矿，还能用于破坏地形。但由于有深度限制，不要妄想能够打穿星球（才没有）。由于挖的地洞也能够抵御恶劣环境与风暴，因此在紧急情况下可以选择就地打洞来进行躲避。

新工具组的获得方式包括有在武器终端站进行购买、与生命体对话可能获得、在废弃太空船旁的瓦砾求救信标出可能获得等。新的工具组可能会出现新的科技或元件，以及更多的栏位，但要注意选择新的工具组后会替换掉之前的工具组。工具组栏位的上限为 24 格。



■可在武器终端站中进行新工具组的购买。

太空船

本作的太空船不仅可以作为在太空与星球中航行的交通工具，也可以作为仓库来进行道具的存放。太空船相关的科技和元件均安装在太空船的道具栏中，元素与道具也可存放在太空船的道具栏中。与强化套装相比，太空船每一栏能堆放 500x 元素，比强化套装 250x 一组更多，但道具依然是一栏对应一个。对已有元素和道具进行舍弃、传送、移动并堆放，以及在空白道具栏进行新产品制造的方法与强化套装中一致。太空船全部的科技与元件一共会占据 30 个栏位，为了在拥有强力太空船的同时存放更多的元素与物品，大容量的太空船是关键。获得更大容量新太空船的方法有两种。

第一种是与其他商船上的生命体进行交易来购买。在这些生命体处购买的太空船自然就是他们正在驾驶的那艘太空船。在太空站飞船停靠处以及星球上的贸易站中，都有许多从这些生命体处购买太空船的机会。通常情况下，购买新太空船的格数会依据已有太空船的格数，在正负 9 格的范围内变动（下


▲没个2亿货币就想来买最顶级的太空船？

限为15格，上限为48格）。15格的船最多可买到24格的船，24格的船最多可买到33格的船，依次类推。需要注意的是，除了栏位数以外，新太空船所自带的科技元件也会根据已有太空船的科技元件来进行提升，而新船所带的这些科技元件数量是会影响它的价格的。48格的太空船在满科技元件的情况下需要1亿8千万货币左右，而如果将已有太空船的元件全部拆除再去买48格的船，其价格会下降到6千万货币左右。

如果你能通过各种方法赚到几亿的货币，那么通过第一种方法购买太空船来最终获得48格的船确实是个便捷的方法，但如果你没有这么多货币依然想获得48格船，可尝试第二种方法。

第二种方法为拾取星球上的废弃太空船。废弃太空船的栏位大几率会比现有太空船的栏位多1格，且废弃太空船的科技元件也会依据现有太空船的科技元件来进行增加和提升。因此，在拾取废弃太空船的同时不断地寻找新的废弃太空船，多次叠加便能最终获得48格且带有全部科技元件的太空船。要想基本使用废弃太空船，起飞所需完好的有能量的启动推进器与脉冲驱动器，所以得到新废弃太空船的首要任务是修理好这两个装置，并为这两个装置补充能量。通过采集来获得修理与充能所需的元素与物品是个办法，但更便捷的方法为直接拆除已有太空船中的元件来获得需要的元素与物品。运用这一方法还可以刷元素和物品。

通过传讯站一定可以侦测到废弃太空船的地点，通过讯号扫描器搜索“传输”几率侦测到传讯站的地点。所以要想短时间内发现更多的废弃太空船，需通过讯号扫描器不停地搜索传讯站。在用讯号扫描器搜索之前可以存个档，如果几次搜索下来都不是传讯站，可以选择读档重新搜索。当然你也可以选择驾驶太空船在星球表面飞行，通过肉眼来寻找传讯站。在一个星球上寻找厌倦之后可前往下一个星球继续寻找。另外，废弃太空船的旁边一定会有受损机械与瓦砾求救信标。通过瓦砾的求救信标能获得设计图、新工作组、各种物品等。


▲族群的不同通讯站建筑的风格不同，但都有一根很长的“柱子”。

无论是通过购买还是拾取获得的多科技元件的太空船，其科技与元件的排列都是随机的，即可能不会触发相同科技元件紧密排列的效果加成。因此，除非是运气超好，要想获得高容量又高科技的强力太空船，还是需要自行安装并合理安排栏位排列。

巡警与海盗

在星球上进行采矿或者杀死动物后，巡警会有几率来进行扫描，角色被巡警扫描到或主动攻击巡警都会进入一星（红色圆点）通缉状态。采集星球上珍贵的物品或资源（绿色菱形感叹号的图标），一般情况下会直接进入三星通缉状态。若及时逃跑或快速消灭巡警可以消除通缉状态。巡警在攻击角色的同时会呼叫增援，当巡警头上感叹号周围的圆环增加为完整一圈时呼叫增援成功，此时通缉状态会加一星。每加一星都会出现新的巡警，三星通缉状态时会出现四足巡警战斗机体，四星通缉状态时会出现两足巡警战斗机体。当在五星通缉状态下消灭完所有的巡警后，将不会再次受到该星球上任何巡警的扫描与攻击，但在进入太空时可能会被再次一星通缉。在星球上击败巡警会获得各种元素，搜寻巡警掉落的瓦砾会获得贸易物质或科技设计图。

在太空中攻击商船、货船、太空站都会进入通缉状态。摧毁货船上的容器将进入一星通缉状态，摧毁货船上的防御炮台会进入二星通缉状态，攻击太空站直接进入四星通缉状态。可通过逃跑或进入太空站来消除通缉状态。将前来攻击的巡警太空船全部消灭后将会使得通缉状态增加一星，每增加一星下波来攻击的巡警数量也加一。当达到五星通缉状态时会有太空巡警战舰前来，太空战舰除了会派出巡警太空船外，自身的激光防御炮台也会进行扫射，可谓相当强力。每一星级巡警的增援间有一段间隔时间，且系统在此时会提示出巡警增援刷新的具体地点，提前瞄准该地点可在增援出现后立即射击消灭。注意，在实力不够强力之前不要轻易攻击太空站，太空站派出巡警增援的速度相当之快，往往是敌人越打越多。击败巡警太空船后会获得各种物品。


▲五星通缉状态下的太空战舰。

在自身装有大量货物的情况下，可能会在太空中遇到海盗。这些海盗太空船不仅会限制脉冲驱动器的启动，还会攻击角色的太空船。消灭海盗后不仅可以获得各种物品，还会提升角色在该星系族群中的评价。此外，在太空中探索时有可能侦测到求救信号。求救信号所在的地点会发生海盗打劫货船的事件，消灭这些海盗也会使得族群评价上升。

贸易 TRADE

产品与贸易物资



制造设施和作业中心里均能获得各种产品的设计图。产品包括有安装或维修科技所需要的材料、运作设备或开门所需的装置、消耗性的能量包、各种奇珍异宝。除了有实际功能的产品外，本作中还存在着主要用于交易的贸易物资。贸易物资可作为某些科技的材料，但主要是用来卖钱。如何快速大量地收集这些贸易物资是致富的关键之一。

将光标移到强化套装或太空船的空白道具栏处，按下□键可进行产品的制作。能够制作某产品的前提当然是获得该产品的设计图，在

交易

与生命体所在的太空商船以及银河交易终端站进行互动，都能进行交易。与不同生命体交易的物品会有所不同，但一般常见的物品基本都有。生命体所提供物品的数量是有限的，一旦买完便无法从该生命体处再次获得。银河交易终端站每次提供的物品数量有限，但可通过存档读档来对售罄的物品进行补充。在交易菜单中，会将每件物品的单价与银河系的平均价格进行比较，并以百分比的形式显示出两者的差距。简单来看，无论是买还是卖，物品单价的比较百分比为绿色字体就是赚，红色字体就是亏。此外，当比较百分比高于90%时，在物品栏右上角会有黄色的圆圈套星标志，在跑商赚差价时可留意此类商品。


▲注意物品栏右上角的黄色圆套星标志。

致富之道

无论是升级强化套装还是购买新的太空船，大量的货币是需要的，而在前期便获得大量的货币更是快速白金的必备工作。有以下三种致富之道供您参考。

首先，采集稀有元素和珍稀物资来进行售卖是可以致富的。在一些矿产丰富或拥有大量珍稀物资的星球能够迅速致富。先在该星球上找到银河交易终端站，然后主动攻击巡警，在飞船旁（护盾耗尽进入飞船补充后再出来）等待增援成功并最终到达五星通缉，在五星状态下消灭所有的巡警，之后便不会再有巡警来骚扰了。此时便可以安安心心地采集并售卖了。当然，使用该方法的前提是能够发现一颗符合条件的星球。

其次，可以通过在太空站中跑商来致富。由于太空站飞船停靠处会有商船不停地来往，因此在某生命体处购买低价或均价的物品能够较快找到其他高价的买家。在生命体处售卖时，某物品的物品栏右上角有黄色圆套星标志，且该物品的比较百分比为绿色字体，便可考虑高价售卖该物品。个人建议，动态共振器是个不错的跑商物品，不仅价格较高，3万买进，能6万卖出，而且作为常见物品在许多生命体处都能买到。



最后，提供一个在1.04版本中依然存在的道具复制BUG，各位玩家视自身情况选择是否使用。将想要复制的道具放在太空船的道具栏中，注意太空船道具栏不要放满道具，需保证至少有一半的空位（科技与元件除外）。将太空船停放在太空站中，离开太空船进行存档。进入太空船并从太空站起飞，飞出太空站后回头攻击太空站使角色进入通缉状态。在巡警的攻击下选择死亡，待死亡后的读盘结束再次进入到游戏时，按下OPTIONS进入系统菜单，在选项中读取第一个存档（重新载入至目前）。成功读取存档后进入旁边的太空船，再次起飞去回收掉落的物品。回收后会发现之前放在太空船道具栏中物品的数量都变为了原来的两倍。运用这一复制BUG，可以不断地复制出价钱昂贵的元素或贸易物资，且不断地售卖后便能快速致富。此外，也可用此BUG复制星系跃迁所需要的跳跃能量包。

银河系白金攻略

旅程指引 GUIDE

在进入白金攻略之前，先来说一说官方所宣传的本作的终极目标——到达宇宙的中心。在银河地图中，选中任一恒星系后能够看到该恒星系的一些情报，其中的“到中央的距离”会显示出该恒星系离“中央”还有多远。在自由探索模式下是能够直接看到“中央”的，即银河地图中那一最亮的光斑。这里所说的“中央”指的其实是该银河系的中心，而非宇宙的中心。本作中，宇宙是由无数的银河系和维度构成。当在无数次的跃迁后终于来到“中央”——银河系的中心后，将会前往下一个银河系或维度继续探索，目标当然是继续前往“中央”，然后再前往下一个银河系或维度。至于到底有没有所谓的宇宙的中心……目前还未有探险者证实。因此，如果以到达“中央”或宇宙中心为游玩目标未免显得太无趣，不妨将游玩本作的最终目标设定为获得白金奖杯。

本作的白金难度并不高，一般50个小时左右便可白金，其中有8小时的必要挂机时间。除了最后的白金奖杯，本作所有的奖杯都和旅程里程碑有关，在系统菜单中的旅程界面可进行查看。具体来说，除了“摧毁的巡警”这一旅程外，其他所有的旅程达到里程碑10即可获得本作所有的奖杯。各旅程到达下一里程碑所需要的数值条件也可在该界面中进行查看。本攻略参考游戏版本为1.04。



▲除了“摧毁的巡警”外，其他旅程均达到里程碑10即可获得所有的奖杯。

实地探索

解锁奖杯：迷路旅人、太空装旅行

当角色徒步的路程达到100.000u后，可在此累积过程中依次解锁两个奖杯。无论是在星球上漫步还是在空间站中穿梭，只要是离开飞船后角色自行前进，都会算进角色徒步的路程。在徒步时不妨多奔跑，既能更快地前进，也能更快地累计徒步路程。安装体力强化科技能使角色奔跑得更久。一般来说，在漫长探索的无数次跋山涉水后，都能将该旅程的里程碑提升到10。

遇见外星殖民者数

解锁奖杯：第一类接触、是哪位、疯狂小宇宙

当角色遇见且互动过40名不同的生命体后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。奖杯所需的生命体不包括太空商船中可交易的生命体。



在星球建筑内以及太空站面向出口左侧房间内的陌生生命体都是目标生命体。一般来说，首次遇见陌生的生命体时，屏幕会在上下出现黑边，可以此来判断该生命体之前是否遇见过。注意，要与生命体互动一次才会算入旅程所需的数量（可不用选择选项）。在探索中遇见陌生生命体就互动一下，慢慢探索下去便能自然解锁奖杯。当然，你也可以选择不断飞往新的恒星系，与每个恒星系的空间站房间中的那位生命体互动，从而快速达到奖杯所需要的数量。

工具组

解锁奖杯：巴别塔-17、巴欧之语、银河公民

当角色学会150个语言词条后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。学习新的语言词条的方法有三类：触摸星球上的知识石、铭牌、巨石、废墟；与生命体二次对话中的选项；接触寰宇介面空间站地面上的半圆光球。对于第一类方法，在平常的探索中不断累积后可解锁奖杯。而合理的运用第二类与第三类方法，可以快速地解锁奖杯。

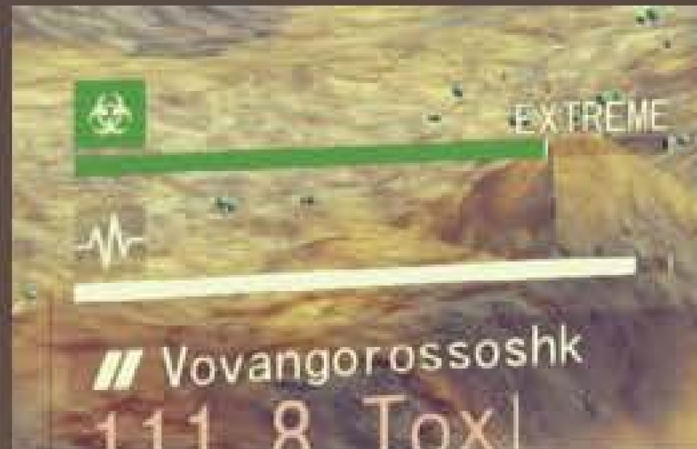
当与一般生命体初次互动且选择了选项后，在评价较高的情况下，可以给予其20x碳来获得帮助。帮助内容包括货获得治疗、获得资源、学会新词条等等。重点在于，生命体给予帮助的次数不限，只要给予其20x碳便能获得其的帮助。因此，可以通过多次选择学会新词条来快速解锁奖杯。小技巧，当出现选项“要求新词条”时选其来学会新词条，而没出现时可选择“要求燃料”或“要求同位素”来获得一定量碳。如此一来，生命



▲寰宇介面空间站中的半圆光球。

体给予的碳能在一定程度上抵消与其互动对话消耗的碳，从而快速多次获得帮助并学会大量新词条。

除了上述方法外，通过接触寰宇介面空间站地面上的半圆光球来学会新词条也是一个快速解锁奖杯的方法。每座寰宇介面空间站的地面上都有大量的半圆光球，踩上去后会几率学会新词条。一般来说，一座寰宇介面空间站能学会10个左右的新词条。寰宇路线提供了11座寰宇介面空间站，再加上平常探索中所学习的词条，凑足150个解锁这三个奖杯应该不成问题。在进行寰宇路线时，可顺便解锁这些奖杯。



要按OPTIONS键进入系统菜单，此时游戏时间是停止的。一般情况下，1 SOLS为15分钟，因此解锁两个奖杯所需的32 SOLS为8小时左右。

◀可通过能量槽右上侧有无"EXTREME"的字样来判断该星球是否为极端环境星球。

最多的累计货币数

解锁奖杯： 奠定基础、太空商人、钻石年代

当角色当前持有200万的货币后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。注意这里的货币数量要求并非累计持有，而是当前持有的货币数。通过上文"致富之道"的介绍，要获得这一数目的货币应该是轻而易举。

消灭太空船数

解锁奖杯： 武器专家、征服之路、永恒之战

当角色击毁80艘太空船后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。击毁太空中的商船、巡警太空船、海盗太空船均计入奖杯所需数量。要想快速解锁这些奖杯，最效率的方法是主动进入通缉状态从而引来更多的巡警太空船。通过攻击太空站进入四星通缉状态来引出巡警太空船是不明智的，因为很有可能打不过。正确的方法为攻击货船。

在太空中会出现许多悬停在空中的大型货船，摧毁这些货船上的容器或防御炮台，都能使角色进入通缉状态。此时刷出的巡警太空船会一波一波地前来，在完全消灭当前这波巡警前是不会刷出下一波的。两波之间的间隔时间较长，有充分的恢复时间。另外，下一波巡警刷新的地点是会有提示的，可以此提前预判位置，待该位置一出现巡警便开火射击。当由于五星通缉出现太空战舰时，可选择暂时性撤退，但也许是由于1.04版本的BUG，若不攻击太空战舰，一段时间后太空战舰会自己突然消失……



▲新一波的巡警太空船将从该圆环中出现。

拥有一定科技与元件的强力太空船能较轻易地消灭敌方太空船，但也需时刻注意太空船防护罩的能量，当能量不足时可立即进入道具栏中进行补充。因此，在战斗前务必准备好补充防护罩能量的元素。

极端求生

解锁奖杯： 陌生天地、巡警

当角色在极端环境的星球中存活32 SOLS后，可在此累积过程中依次解锁这两个奖杯。这里的极端环境星球是指，当风险防护能量槽右上侧出现"EXTREME"的字样时角色所处的星球。而单位SOLS是指星球自转一周，即经过一个完整白天和黑夜的一天。奖杯要求角色在这种星球上存活32天。

需要特别注意的是，奖杯和旅程所要求的时间为角色在同一颗极端环境星球上的累计存活时间。角色死亡或者前往下一颗星球都会清空时间，虽然此时旅程菜单中该项显示的时间没变，但实际上是从0开始计算的，在累积到显示所在的时间之前，该显示时间都不会有任何变化。具体来说，如果在另一颗极端环境星球上发现旅程对应成就中显示的时间没有任何变化，则说明该星球累积的时间还不及之前星球的最高纪录。待该星球累积的时间超过前星球的最高纪录时，显示的时间便会开始变化。

除了在太空船中，在极端环境星球的野外、室内、空投舱内、地底、洞穴中均能累积时间。因此，只需找个安全的地方挂机即可。但要注意生命维持装置的能量是会下降，即便安装了增长时间的维生模组，也需要在一段时间后进行能量补充。为了以防万一，在挂机一段时间后可选择存下档。尽量不要让角色在挂机期间死亡。挂机时也不

太空探索

解锁奖杯： 如星如尘、最长的旅程、太空漫游

当角色进行60次空间跳跃（星系跃迁）后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。关于如何进行星系跃迁已在前文的"飞行与跃迁"中进行了介绍。在完成寰宇路线的流程中，以及飞往"中央"的旅程中，势必会进行无数次星系跃迁，这三个奖杯自然而然便能获得。

扫描过的行星动物系

解锁奖杯： 扫描黑暗、星之野兽、达尔文传人

当发现10颗星球上的所有物种且上传后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。在系统菜单发现物界面右下"发现物"字体的上方，有一长条方框，该方框中会显示该星球物种的发现率。当该发现率为100%时即发现了该星球上的所有物种。此时，将光标移到该长条方框处按住 × 键便能上传。



▲将光标移到图中所示的长条方框中，按住 × 键将100%发现率上传。

发现物种的方法为用护目镜对动植物进行分析。在拥有丰富动植物的星球上要达到100%发现率是有一定难度的，因此想要快速地解锁该类奖杯，需要寻找完全没有动植物的星球。在初次登陆星球时，会在屏幕的左下角显示出该星球的基本情况。当星球类型显示为"荒芜星球"、"贫瘠星球"等，或者描述动植物状况的词语为"稀有"、"贫瘠"、"无"等时，一般这颗星球便是我们所需的完全没有动植物的星球。这一类星球的物种发现率初始便是100%，直接上传即可。因此，我们只需要在漫长的银河漫游中找到10颗这样的星球且上传便能解锁这三个奖杯。注意，只有当角色或太空船位于该星球时才能上传该星球的发现率。

奖杯列表 LIST

奖杯名称	杯种	解锁条件
全宇宙旋涡	白金	获得此奖杯外的所有奖杯
扫描黑暗	铜	旅程"扫描过的行星动物系"达到里程碑1
如星如尘	铜	旅程"太空探索"达到里程碑1
奠定基础	铜	旅程"最多的累积货币数"达到里程碑1
巴别塔-17	铜	旅程"收集词条数"达到里程碑1
第一类接触	铜	旅程"遇见外星殖民者数"达到里程碑1
武器专家	铜	旅程"消灭太空船数"达到里程碑1
星之野兽	银	旅程"扫描过的行星动物系"达到里程碑7
最长的旅程	银	旅程"太空探索"达到里程碑7
太空商人	银	旅程"最多的累积货币数"达到里程碑7
巴欧之语	银	旅程"收集词条数"达到里程碑7
是哪位？	银	旅程"遇见外星殖民者数"达到里程碑7
征服之路	银	旅程"消灭太空船数"达到里程碑7
陌生天地	银	旅程"极端求生"达到里程碑7
迷路旅人	银	旅程"实地探索"达到里程碑7
达尔文传人	金	旅程"扫描过的行星动物系"达到里程碑10
太空漫游	金	旅程"太空探索"达到里程碑10
钻石年代	金	旅程"最多的累积货币数"达到里程碑10
银河公民	金	旅程"收集词条数"达到里程碑10
疯狂小宇宙	金	旅程"遇见外星殖民者数"达到里程碑10
永恒之战	金	旅程"消灭太空船数"达到里程碑10
巡警	金	旅程"极端求生"达到里程碑10
太空装旅行	金	旅程"实地探索"达到里程碑10

DEUS EX MANKIND DIVIDED™

本文对应游戏版本为：1.02

本作的核心系统和前作并没有多大的区别，但在初代系统基础上改良后并加入新能力后，本作的游戏部分比起前作改善了不少。继承前作剧情风格的本作依然采取以科幻背景为主题，并在剧情细节中掺杂哲学以及宗教元素的讲述方式，而没有中文版这点对于大部分中国玩家来说无疑是最大的遗憾。由于时间关系，本作的详细流程攻略只能放到下期，这期就让我们来看看在本作中系统发生了哪些变化吧。

文 三日月　美编 Juxi

杀出重围 人类分裂	Square Enix	动作冒险
多机种	Deus Ex: Mankind Divided	美版
	2016年8月23日　本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：59.99美元	

基本操作

Xbox One版	PS4版	人类分裂	人类革命	标准	入侵模式
A键	×键	跳跃	跳跃	跳跃	跳跃
X键	□键	互动/上弹	互动/上弹	互动/上弹	互动/上弹
Y键	△键	冲刺	打开物品栏/收起武器	打开物品栏/收起武器	击倒
B键	○键	击倒	击倒	蹲下	进入掩体
LB键	L1键	发动技能	冲刺	进入掩体	发动技能
LT键	L2键	瞄准	进入掩体	瞄准	瞄准
LS键	L3键	进入掩体/打开技能栏	蹲下	冲刺	打开技能栏
RB键	R1键	投掷手雷	投掷手雷	投掷手雷	投掷手雷
RT键	R2键	射击	射击	射击	射击
RS键	R3键	蹲下/打开物品栏	瞄准	击倒	蹲下/打开物品栏
左摇杆	左摇杆	移动	移动	移动	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角	移动视角	移动视角	移动视角
方向键	方向键	切换技能	切换技能	切换技能	切换技能
MENU键	触控板	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单
VIEW键	OPTIONS键	呼出系统菜单	呼出系统菜单	呼出系统菜单	呼出系统菜单

游戏界面



1.HP
2. 电量
3. 当前装备道具 / 武器
4. 当前装备手雷
5. 雷达
6. 能力栏

关于操作方式

本作共有四种操作方式供玩家选择，其中第一种操作方式是本作《杀出重围 人类分裂》默认的操作方式，第二种为前作《杀出重围 人类革命》的操作，而第三种为现今大部分同类游戏的操作。对于大部分玩家来说，除非你是系列的死忠玩家而且中途没有接触过其他同类游戏，否则笔者还是推荐各位玩家设置为第三种操作，这个设置更适合玩家的习惯，其他三种操作方式则略显别扭。

拾取以及物品栏管理

本作的物品栏和前作类似，依然是当年《生化危机 4》的套路：物品栏以格子隔开，每一个道具 / 武器都会根据其大小占据相应的位置。贴心的是，玩家在游玩的大部分时候其实不太需要关注物品栏的管理，在捡取道具 / 武器时，系统会自动优化物品栏的空间让玩家可以把道具 / 武器“塞进”物品栏。

在本作中玩家获得武器 / 道具的方式有很多，从搜刮场景到捡取敌人留下的武器 / 道具。武器的拾取规则是，在空间足够且玩家物品栏没有同类武器的前提下，玩家会捡取到一把完整的武器，反之继续捡取武器则只会捡取到该武器的弹药。



自定义武器以及子弹种类

本作的武器种类不多，基本都是一些玩家耳熟能详的武器：手枪、冲锋枪、突击步枪、狙击枪、霰弹枪等等。而对于立志于依靠潜行和嘴炮不杀一人通关的玩家来说，这些武器基本在游戏中没什么登场的机会。反而电击枪“Stun Gun”和麻醉枪“Tranquilizer Rifle”的出场率会更高。值得一提的是，相对于射程较远但发动时间较长的后者而言，射程较短但立即见效的前者对于潜行流玩家来说更为实用。

全部武器都可以装上相应的附件来增加功能，例如消声器或者瞄准镜。附件最常见的获得方式就是购买，在部分场景中也能找到，但并不常见。武器可安装的附件数量可以在物品栏中查看，附件基本都是一旦安装上去便不能拆下，安装之前需要认真考虑一番。武器还能通过消耗零件（Crafting Parts）来升级，可升级的内容大多为伤害、弹夹容量、射速、准确度、后助力和上弹速度，另外还可以改变武器的射击模式，例如为手枪增加连射功能或者让原为全自动射击的突击步枪改为半自动射击等等。

对于坚持“不杀主义”的玩家来说，杀伤性武器还是能派上用场的。更换子弹种类能让武器更好地发挥作用，例如对于身穿重甲的敌人来说，切换成穿甲弹（Armor Piercing Ammo）无疑更加有效，而对于身穿 EXO 装甲的人类敌人以及各种机械类敌人来说，EMP 子弹则是最好的解决方案。特别是前者，利用 EMP 子弹击中它后再进行击倒就能在不杀死他的前提下解除其战斗能力。

所有附件的安装以及子弹的切换都不需要进入物品栏，玩家在举枪状态下长按 X 键 / □ 键便能完成操作，十分方便。

关于本作的流程要点

本作中玩家可以选择多种方式来通过关卡，潜入或者大开杀戒全由玩家选择。但是从游戏的实际表现来看，正面冲突并不是一个聪明的战术。潜入不光能节省道具或者弹药，而且能让玩家获得更多的经验值从而更好的升级自己的能力。

在游戏的场景中除了各种被锁上的门外，还有通风口、被箱子阻挡的小路等供玩家选择。利用 Smart Eye 能力寻找最好的潜入路线是本作的主要玩法之一，选择适合自己能力的路线能让玩家的攻略轻松不少，甚至能避免不少无谓的战斗。另外，本作可以随时存档，善用 S/L 大法同样能让游戏轻松不少（最高难度不可使用）。

骇客系统

游戏中玩家会遇到各种电子系统，小至监控摄像头、无人机，大至各种门锁、终端机，成功骇进这些电子装置可以让玩家获得不同的有益效果。但失败的话轻则让终端机或者门锁失效不能侵入，重则引发警报。值得一提的是，玩家在游戏中不能让敌人 / 执法部队看到自己的骇客行为，要不然会立即进入敌对状态并引发警报。另外骇客过程中游戏并不会暂停，和各种电脑系统开战前请留意身边状况。另外，不同等级的系统还需要玩家升级相应的能力才可以尝试骇进。

骇进系统的方式基本和上一作一样，网络中会分成不同的节点，入侵每个节点都会有一定的几率引发警报（选择节点后可以查看几率）。每个节点都有不同的警戒等级，可以通过查看节点旁的数字来确定。引发警报后玩家就需要在一定时间内占领绿色点，要不然就立即脱出系统（LB 键 / L1 键）以免引发警报，玩家还可以通过提升自身节点（起点）的防御等级（Fortify）来增加时间，但是有被系统发现并引发警戒的风险。

节点中有不少特殊的存在，占领 Datestore（显示为圆柱体）能获得金钱、经验值或者道具作为奖励，占领 Spam（显示为齿轮）则可以增加警报系统找到玩家的时间，占领 CLearance（显示为正方体）则可以降低所有节点两点的警戒等级。

玩家还可以使用不同的软件来辅助自己骇进系统，软件种类以及作用如下：

名称	作用
Stop! Worm	暂停引发警报后系统找到玩家的时间
Nuke	无视警戒等级直接完成入侵节点
Datescan	可以查看该网络中所有节点以及路径的信息，例如奖励或者防火墙的位置
Overclock	增加占领以及加强节点的速度
Stealth	在不引发警戒的情况下完成占领以及加强节点
Reveal	消除迷雾



舌战系统

这个系统实质上在上一作就有出现，在本作中改善后变得更加人性化和容易。在游戏中玩家会时不时遇到和NPC“舌战”的部分，成功的话不光能让事件倾向一个更加和平的方向，甚至能避免很多无谓的死亡和战斗。虽然这个系统看似对语言能力要求很高，但实质上只是一个按照提示选择正确选项的小游戏而已。

在NPC发言的时候，屏幕左上角会有三个图案，分别对应Omega、Alpha和Beta，它们会随着发言的进行而不断闪光，而玩家要做的就是观察哪一个图案闪光的频率最高，然后再接下来的对话中选择相应倾向的选项。如此重复就能说服NPC，并取得“战斗”的胜利。



制作物品

相对于金钱，零件（Crafting Parts）无疑更加少见。零件的作用除了升级武器外，玩家还可以用它来制造一些有用的小道具。可制作的道具以及其作用如下：



名称	作用	制作所需零件
Multi-Tool	打开电子锁，使用方法为从物品栏拿出来后对准电子锁使用	120
Typhoon Ammo	“台风”系统弹药（3个）	75
TESLA Cartridge	“特斯拉”系统弹药（8个）	75
Nano Blade Ammo	“纳米刀刃”刀片（8个）	75
Biocell	可回复亚当的电量，也可以启动场景中一些装置	120
Mine Template	地雷，可以和其他手雷合成而达到不同的功能	75

“台风”系统

从上一作保留下来的系统，相当于射击游戏中的“保险”。使用后主角会以自己为中心向四周发射子弹并对范围内敌人发动攻击。其攻击性质会根据玩家选择的弹药不同而发生相应的变化，玩家可以根据自己的玩法来切换不同的弹药

值得一提的是，由于剧情的原因，“台风”系统和前作一样在游戏的开始部分并不能使用（除了序章），玩家需要升级技能后才能使用。

技能以及过载

作为第一作早已“满级”的主角，本作中无可避免地由于剧情关系“打回原形”。在序章情节过后，玩家的大部分义体强化技能（Augmentations）都会丢失。当然，“因祸得福”的亚当还是获得了一些额外的新能力来作为“补偿”。

本作中玩家将会获得一些新能力，这些能力在技能升级界面里会以“雪花屏”的形式显示。但装备/使用这些能力是有局限的，它们会增加亚当身体系统的负担而导致过载。系统的负担显示在升级界面的最下方，超过100%的话会阻碍玩家的行动并且带来各种负面效果。此时玩家需要关闭一些不需要的技能来取消超载效果。可装备技能的最大数可通过完成游戏支线任务“The Calibrator”来增加。

升级点数的获得则需要玩家完成任务或者达成指定目标，例如不被发现/不杀人完成某个任务来获得。获得一定数量的经验值后就能获得技能点。鉴于在本作中玩家会经常遇到需要特定技能才能通过的特殊通路，因此建议玩家技能点都可以留着不用以防万一。

发动技能需要消耗一定的电量，无论是使用技能还是击倒（Takedown）敌人都需要消耗一定的电量。电量可通过使用Biocell来补充，但电量还有一个最小值，即便电量全部消耗完毕只要等待一段时间就能补充到最小值。因此只要玩家不是过于频繁使用能力，电量基本保持在最小值也没什么问题。



头部

Hacking Capture

名称	作用	升级前提
Hacking Capture LV.2	可以骇进LV.2的系统	无
Hacking Capture LV.3	可以骇进LV.3的系统	Hacking Capture LV.2
Hacking Capture LV.4	可以骇进LV.4的系统	Hacking Capture LV.3
Hacking Capture LV.5	可以骇进LV.5的系统	Hacking Capture LV.4
Camera Domination	可以在指定终端机里关闭摄像头	无
Turrent Domination	可以在指定终端机里关闭或者改变炮台的设置	Camera Domination
Robot Domination	可以在指定终端机里关闭或者改变机器人的设置	Turrent Domination

Hacking Fortify

名称	作用	升级前提
Hacking Fortify VER.1.1	提升加强据点的效果（每次+1）	无
Hacking Fortify VER.1.2	提升加强据点的效果（每次+2）	Hacking Fortify VER.1.1
Hacking Fortify VER.1.3	提升加强据点的效果（每次+3）	Hacking Fortify VER.1.2

Hacking Stealth

名称	作用	升级前提
Code-Rootkit VER.1.0	减少入侵节点被发现的概率（15%）	无
Code-Rootkit VER.2.0	减少入侵节点被发现的概率（30%）	Code-Rootkit VER.1.0
Code-Rootkit VER.3.0	减少入侵节点被发现的概率（45%）	Code-Rootkit VER.2.0

眼睛

LiDAR Mark-Tracker

名称	作用	升级前提
Base-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多10个）	无
Mid-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多25个）	Base-Grade Mark-Tracker
Hi-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多40个）	Mid-Grade Mark-Tracker

Smart Version

名称	作用	升级前提
Wall-Penetrating Imager	可穿墙高亮显示敌人/可互动道具/通路位置	无
Rough Transmitter Tuning	减少发动该能力所消耗的电量	Wall-Penetrating Imager
Fine Transmitter Tuning	进一步减少发动该能力所消耗的电量	Rough Transmitter Tuning
Magpie	可高亮显示可拾取的道具	无

Rentinal Prosthesis

名称	作用	升级前提
Flash Suppressant	闪光弹将不会对玩家产生效果	无

Wayfinder Rader System

名称	作用	升级前提
Range Boost	可在小雷达上显示更远的范围	无
Vision Feedback	可在小雷达上显示敌人的视野	无
Noise Feedback	可在小雷达上显示声音的范围	无

躯体

Sentinel RX Health System

名称	作用	升级前提
Medical Setting Defib	提升HP的自动回复速度	无
Military Setting Defib	进一步提升HP的自动回复速度	Medical Setting Defib
Synetic Growth Factor	提升HP的最大值（最大值125）	无
Uninhibited Angiogenesis	进一步提升HP的最大值（最大值150）	Synetic Growth Factor

Sarif Series 8 Energy Converter

名称	作用	升级前提
Efficient Recharge Rate	增加电量回复速度	无
Paek Recharge Rate	进一步增加电量回复速度	Efficient Recharge Rate
Enhanced Capacity Biocells	增加电量的最大值	无
Ultra-Capacity Biocells	进一步增加电量的最大值	Enhanced Capacity Biocells
Moderate Recharge Delay	减少电量耗尽后开始回复的时间	无
Quick Recharge Delay	进一步减少电量耗尽后开始回复的时间	Moderate Recharge Delay

Implanted Rebreather Augmentations

名称	作用	升级前提
Chemical Resistance	无视毒气伤害	无

手臂

Cybernetic Arm Prothesis

名称	作用	升级前提
Punch Through Wall	能破坏场景中薄弱的墙壁	无
Optimised Musculature	能提起场景中的重物	无
Carry Capacity: 70 KG	提升物品栏最大值	无
Carry Capacity: 90 KG	提升物品栏最大值	Carry Capacity: 70 KG
Carry Capacity: 110 KG	提升物品栏最大值	Carry Capacity: 90 KG

Cybernetic Weapon Handling

名称	作用	升级前提
Marksmen Aim Stability	减少手的抖动，提高瞄准精确度	无
Sharpshooter Aim Stability	进一步提高瞄准精确度	Marksmen Aim Stability
Drill Recoil Compensation	减少射击后助力	无
Field Recoil Compensation	进一步减少射击后助力	Drill Recoil Compensation
Medium Reload Speed Dexterity	提高上弹速度	无
High Reload Speed Dexterity	进一步提高上弹速度	Medium Reload Speed Dexterity

Projected Energy Propulsion System (P.E.P.S.)

名称	作用	升级前提
Knockback	击倒一个目标	无
Precision Diode	使P.E.P.S.能够聚能并使其击倒效果增强	Knockback

Remote Hacking

名称	作用	升级前提
Environmental Domination	可遥控入侵普通电子设备	无
Security Domination	可遥控入侵保安用设备，如无人机或者监控摄像头	Environmental Domination

Tesla Augmentations

名称	作用	升级前提
Quick-Fire System	使用电击能力击倒敌人	无
Dual-Arc Upgrade	可同时击倒两个敌人	Quick-Fire System
Quad-Arc Upgrade	可同时击倒四个敌人	Dual-Arc Upgrade
Arc Distance Upgrade	使电击能力射程增加一倍	无

Nanoblade

名称	作用	升级前提
Impact Velocity Shot	利用纳米刀刃射击敌人	无
Explosive Heat Battle	使纳米刀刃的攻击附带爆炸效果	无

背部

Icarus Landing

名称	作用	升级前提
Descent Velocity Modulator	避免坠落伤害，在下落过程中击晕一定范围的敌人	无

Quicksilver Reflex Booster

名称	作用	升级前提
Multiple Takedown	可以同时击倒两个敌人	无

Typhon

名称	作用	升级前提
Lethal Configuration	设置台风系统为致命模式	和Stun Configuration两者之间只能选择一个，且不能切换
Stun Configuration	设置台风模式为非致命模式	无

Focus Enhancement

名称	作用	升级前提
Regulated Nervous System	使玩家进入子弹时间	无

Icarus Dash

名称	作用	升级前提
Dorsal Propulsion Kit	朝玩家面对的方向冲刺一段距离	无
Charged Dash	在蓄力后能增加冲刺的速度	Dorsal Propulsion Kit

皮肤

Glass-Shield Cloaking

名称	作用	升级前提
Discreet Power Processing	在一段时间内隐身	无
Improved Cloaking Energy Use	减少隐身能力所需的电量	Discreet Power Processing
Optimized Cloaking Energy Use	进一步减少隐身能力所需的电量	Improved Cloaking Energy Use
Cloaked Takedown Support	即便发动击倒也不会让隐身失效	Discreet Power Processing

Rhino Dermal Armor

名称	作用	升级前提
Base Reduction Settings	减低伤害	无
Improved Reduction Settings	进一步减低伤害	Base Reduction Settings
Mastered Reduction Settings	进一步减低伤害	Improved Reduction Settings
Electromagnetic Pulse Shielding	减低触电或者遭到EMP攻击所受到的影响	无

Titan

名称	作用	升级前提
Subcutis Energy Mod	使玩家在一段时间内无敌	无
Facet Cost Reduced	减少能力所需的电量	无
Facet Cost Optimized	进一步减少能力所需的电量	Facet Cost Reduced

足部

名称	作用	升级前提
Klipspringer Jump Mod	提高跳跃高度	无
Leg Silencers	在一段时间内无声移动	无

入侵模式

从背景上来说，入侵模式（Breach）和《杀出重围 人类分裂》的故事发生在同一个世界观当中，玩家将会扮演一位被招募的黑客，通过特殊的链接方式入侵到游戏世界中的著名数据银行公司 Palisade 的服务器当中，窃取那些被隐藏起来的数据，为那些遭受大公司伤害的人们讨回公道。

游戏的基本系统和正编类似，通过不断地攻关，玩家能通过“抽包”来获得各种有独特效果的武器、道具以及新能力。每关的长度并不长，流程基本是：利用骇客能力打开通路、下载资料、然后跑回起点。中途会有敌人阻止玩家，对付方法可以参考正编。虽然战场转移到了电子世界，然而战斗还是一样的。有抽包必然有氪金，有爱的玩家可以利用金钱来减轻过关的压力。



奖杯/成就列表（含剧透）

名称	点数/杯种	解锁条件
#CantKillProgress	白金	获得除此之外所有的奖杯
We Are Human Beings	30点/银	任何难度下完成游戏
Pacifist	90点/金	在没有杀害任何角色（包括BOSS）的前提下完成游戏
Foxiest of the Hounds	90点/金	在没有引发警报的前提下完成游戏
I Never Asked For This	50点/银	最高难度完成游戏
The Supreme Enlightened	30点/银	完整观看游戏后职员列表并发现彩蛋
Spokes in Two Wheels	30点/银	成功同时阻止了炸弹与兰花毒素攻击
He's [Not] Dead, Jim	20点/银	利用解药，拯救Jim.Miller的性命
Laputan Machine	15点/铜	利用Marchenko的杀戮开关击败他
A Heated Combination	10点/铜	在游戏的第一个键盘上输入密码0451
Ghost	15点/铜	没有引起警报穿过一个敌对区域
Singh No Swan Song	15点/铜	在序章拯救Singh
Between Technology & the Divine	20点/铜	说服Talos Rucker
Honor Holds Us All Together	20点/铜	说服Otar Botkoveli
God Killer	20点/铜	说服Allison Stanek
The Golden Rookery	10点/铜	找到失踪的金色企鹅并把它送回群落
Core Driller	15点/铜	利用冰钻绕过GARM设施的一大片区域
The Net is Vast and Infinite	30点/银	使用Jim的密匙卡片渗透NSN并在未触发任何警报的情况下观看了录像
So Many Cucumbers	10点/铜	在ARC的地盘里借助敌人的攻击打烂一条黄瓜
Time Traveler	15点/铜	设法在Koller问你要神经重塑校准仪之前把校准仪交给他
Tablet Collector	30点/银	收集并阅读每本电子书
Ruthless Efficiency	20点/铜	完全升级一件你选择的武器
Humanity+	20点/铜	完全升级一项人体强化物分支
And Embrace What You've Become	10点/铜	安装至少一件全新的强化能力
The Jack of All Augments	30点/银	在增强物树状图的每一个分支上至少投资一件增强物
The Invincible Body, Fighting an Iron Devil	10点/铜	利用Titan护盾格挡敌人的爆炸攻击
Slow & Sharp	10点/铜	在开启Focus能力后，用爆炸性纳米刀片射击一次性击中3名敌人
This is Great for Spring Cleaning	10点/铜	使用P.E.P.S.的击退与精准射击功能至少一次
Ramming Speed!!	10点/铜	利用完全充能的冲刺加速撞击敌人
Express Elevator to Hell, Going Down	15点/铜	用伊卡洛斯落地命中并攻击敌人，然后使用台风清场
Invisible War	15点/铜	在隐身状态下击倒一名隐身敌人
Ground Mail Was a Better Option	10点/铜	完美利用遥控侵入无人机
****! Taser Fist!	10点/铜	一次性对四名敌人锁定并发射特斯拉拳套
I Can Only Fight Enemies I Can See	10点/铜	不使用Reveal软件的情况下完成一项有浓雾安全保障的侵入挑战
Samizdat	15点/铜	选择与地下出版物组织合作
K is for Kazdy	15点/铜	从囚室中解救K和Bones
The Harvester	15点/铜	说服了Montag侦探，Gunn以及Radko都不可能是凶手
The Golden Ticket	15点/铜	让Irenka Bauer和Edward Brod中的其中一人呆在布拉格
The Last Harvest	15点/铜	说服了Daria她并不是她自己认为自己是的人
01011000	15点/铜	帮助Helle恢复记忆
Cult of Personality	15点/铜	打破了Richard的控制并解救了他的拥护者
All in the Family	15点/铜	在Otar因家庭问题需要援助时帮助了他
Handle with Care	15点/铜	帮助Olivie逃离了布拉格
Neon Nights	15点/铜	阻止了城市中的氖气生产
Ballsy	15点/铜	你知道应该怎么做
Adept of the Metaverse	15点/铜	在序章时完成所有教程
Fresh Out of the Package	15点/铜	在Koller和校准仪的帮助下，消除了超载效果
Data Disciple	15点/铜	入侵模式：完成一级网络的所有服务器
Data Detective	15点/铜	入侵模式：完成一个暗网文件
Data Expert	15点/铜	入侵模式：完成二级网络的所有服务器
Data Master	15点/铜	入侵模式：完成三级网络的所有服务器



软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

栏目主持 纱迦

玩起"无屏电视" 高清投影仪入门选购浅谈



▲索尼的PS4专用投影仪。

时隔了一个多月的"软硬兼施SP"终于回归，这期我们准备聊一聊时下非常火热的"无屏电视"。大家先不要被概念迷惑，所谓的"无屏电视"其实只不过是投影仪的一种，内置了智能电视的功能，实际还是便携的LED投影机，售价在2000元上下，"性价比"十分突出。因此有不少玩家在疑惑，这种2000多元，投射出去达到80寸、甚至120寸的便携LED投影机，打起游戏来的效果到底如何，究竟能不能满足我们对画面的极致追求呢？别急，任何产品都要以数据说话，投影仪的选购同样要看数据才能清楚。在开始聊之前，我们可以先来看看索尼官方为PS4推出的一款专用投影仪MPCL1。

说到这里可能很多玩家会发问，索尼什么时候推出过这样的配件？其实这款MPCL1投影仪推出的时间也不长，去年10月才上市，索尼标注的售价是350美元，折合人民币2326元，单看售价广大玩家应该会虎躯一震……如此低价的投影仪效会不会差强人意？别急，我们先要看看索尼给出的主要数据指标，MPCL1采用的是激光技术，拥有自动对焦与免对焦模式，3米左右的距离可以投射到120英寸，解析度为1920×720，投影比例为16：9，对比度80000：1，亮度32流明，内置了HDMI/MHL接口及小型扬声器，支持外接音箱，此外MPCL1还有3000毫安电池，在不插电的情况下，最长可使用两小时，体积大概有两台Xperia手机叠在一起这么大，非常小巧。如果是单看参数，最明显的两个缺点应该是有些奇葩的分辨率和过低的亮度，至于真实效果好不好呢，暂时先卖个关子，我们留到最后来说。下面先进入正题，谈一谈高清投影仪的选购。



■体积小巧非常适合随身携带。

1.别把商用投影仪当成家用投影仪

其实大部分玩家对投影仪的认知，都是从商用开始的，包括在学校学习以及上班工作。但实际上，切勿把商用投影仪当成家用投影仪，两者之间有着巨大的表现差异。我们可以先来看一张图。



▲灰白一片根本看不清画面。

这是商用投影仪的效果，高流明，对比度差。造成这样的原因是商用投影仪的使用场合光线一般都很充足，包括教室、会议室的采光都很好，因此投影仪的亮度必须要高，否则看不清画面，而高亮度带来的结果就是画面发白、效果失真，同样也缺乏颜色过渡。再有一个差别是商用投影仪的分辨率多是4：3的窄画面，即便是16：9的大小，分辨率通常也只有720p。相比之下，家用投影仪是清一色的16：9宽屏画面，主流机型早已经是1080p的全高清，高端型号已经再向更精细的4K迈进。所以商用投影仪用途多是演示PPT，它的侧重点不在于画质、色彩这些视觉指标，而是在于保证能更清晰的看到，所以我们也切勿把两者混为一谈，也不要因为餐馆、咖啡厅的投影仪效果差就认为投影仪不适合玩游戏，他们有可能只是买错了机器。



▲实际的家用投影仪画面效果。

2.房间多大适合用投影仪

用过投影仪的人都知道，投影需要一定的距离才能投出合适的画面，家用同样要留出一定距离才可以投出大画面，虽然市场上每个投影仪的投距因为镜头参数不同，而有一些差别，但在大多数情况下，4米左右的距离，都可以投出100~120英寸的画面，如果家里的客厅没有4米的宽度也不用担心，很多投影仪都具备了短焦功能，有的超短焦只需要几十厘米就能投射出大画面，当然这样的机器价格会

非常高。一般来说使用短焦投影仪，在2-3米的距离也是可以投射出大画面的，所以这点请放心。

另外一个让大家揪心的问题是布线安装，要找专业的施工队，再购买十几米的线来连接投影机，最后吊在房顶。等等，你是不是又把商用和家用搞混了？对于市场上的短焦家庭投影仪来说，只要放在桌子上就可以了，随时移动，不需要吊顶，所以玩家只要有一个可以摆放投影仪的桌子就足够了。



▲现在的投影仪放在桌子上就足够。

至于观看距离和投射尺寸，我们有一些小小的建议。可以参考下表：

观看距离	投放尺寸
3米左右	90～100英寸
3.5米左右	100～120寸
4米左右	120～130寸
5.5米左右	130～150寸

此外，在选择投影仪时我们还会发现，想改变投放尺寸的大小需要前后移动投影仪，很多人也有疑问，为什么改变画面大小时只能移动机身，而不能直接调焦呢？这说明你买的投影仪是定焦镜头，现在很多短焦便携投影仪多数也配备了变焦镜头，不过都是1.2倍，但可以变焦总比不能变焦好，本身调整投影仪的投放尺寸就是个细微的工作，我们总不能依靠变换投影仪的位置来实现，所以购买投影仪时一定要看是否为变焦，变焦倍数是多少，一般家用1.2倍也就足够了，至于1.3×、1.5×甚至的更高的变焦倍数，肯定能带来更好的用户体验，但从价格因素考虑，我们暂时只建议土豪玩家去选择这样的大变焦倍数投影仪，普通玩家还是看看就够了。



▲房间大小决定投影仪的投放尺寸。

3.游戏玩家最关心的画质

这应该是玩家最关心的问题，投影仪怎么选画质才够好？在我们看来，决定画质最主要的两个因素在于对比度和亮度。对比度指的是一幅图像中最亮的白和最暗的黑照度之间的比值，它对视觉效果的影响非常关键，直接关系到画面细节的呈现。一般来说对比度越大，图像越清晰醒目，色彩也越鲜明艳丽。反之对比度小，画面会有一种灰蒙蒙的感觉。高对比度对于图像的清晰度、细节表现、灰度层次表现都有很大帮助。这时候还记得我们几年前介绍过的液晶电视选购吗？很多上万的动态对比度，让数据看起来非常夸张，而投影仪市场也存在这样的情况，对比度标称非常混乱，尤其是厂商很喜欢将全白屏幕与全黑屏幕亮度比值标示出来，因为它的数值更高，更具有迷惑性，但实际显示却完全不是如此。

主要参数		
	产品类型	家用投影机，微型投影机
	投影机特性	智能，3D，便携
	投影技术	DLP
	显示芯片	0.47英寸DMD芯片
	亮度	4000流明
	亮度均匀值	≥99%
	对比度	30000:1
	标准分辨率	1920*1080

▲上万的对比度，国产投影仪你怕了吗？



▲亮度足够高才能在白天也有良好的观感体验。

我们根据技术指标来说。近两年出产的3LCD投影仪，ANSI对比度基本都能达到300 ：1左右。DLP投影仪，ANSI对比度能维持在500 ：1左右。可能很多玩家会问什么是ANSI对比度，实际上在投影机行业有2种对比度测试方法，一种是全开/全关对比度测试，即测试投影机输出的全白屏幕与全黑屏幕亮度比值，这就是刚才提到的厂商喜欢标的数值。而ANSI对比度是采用ANSI标准测试方法测试出来的对比度，数值更为准确，当然ANSI具体的测试方法我们就先不介绍了。简单地说，一般投影仪的ANSI对比度能够达到200 ：1，基本上就可以实现比较好的灰阶效果，可以满足初步需求、但对于追求极致画面体验的人来说，对比度还是越高越好，所以我们的建议是抛开参数，去选择基础水准更好的DLP投影仪，这样远比参考100000 ：1这种毫无用处的数据更有效果。

其次是亮度的选择，也就是流明。最开始我们提到商用投影仪时说到流明的问题，高流明会带来画面发白、效果失真的感觉，所以家用投影仪的流明不需要太高。对每个玩家来说，最先考虑的是遮光情况，如果是暗厅，没有阳光直射，流明度甚至不需要太高，如果遮光不算太好，也无需达到商用投影仪的亮度。通常来说，家用投影仪的亮度应该在400~2000流明之间，最高也不要超过2000流明，以免降低画面的色彩表现。

当然提到流明我们还要介绍投影仪的光源，目前市场上主流的是灯泡式和LED式，通常便携的都是LED式光源，而LED由于本身灯泡亮度的限制，很难达到1000流明以上，即便达到1000流明也要上万的价格，所以LED光源的投影仪如果标得太高，多半都是虚标。尤其是某宝上面的投影仪，基本上是虚标的重灾区，很多产品也就在300-500的流明之间，亮度普遍偏低。不过LED的优点是寿命长，可以达到20000小时以上，非常节能环保。

至于灯泡式光源，分为金属卤素灯泡和高压汞灯泡两种，金属卤素灯泡的优点是价格便宜，缺点是半衰期短，一般使用1000小时亮度就会降低到原先的一半左右，并且发热高，一般不能超过4小时使用，它的显著特点是关灯是会渐渐熄灭，大多数都是商用居多。高压汞灯泡光源的优点是亮度高，但寿命短，大概4000~6000小时，这也是目前家用投影仪光源的一大主流，不过同样发热比较大，换灯成本比较高。灯泡式光源的都可以达到3000流明左右。

现在到了我们做选择的时候，LED还是灯泡？其实普通家用LED光源足以，投放尺寸不超过80英寸即可，亮度大于400流明即可。当然，如果你的家庭客厅够大，投放尺寸够大，就必须要考虑灯泡式了。以投放尺寸作为参考，1000流明以下的投影仪，其最大投放尺寸不能超过100英寸，1000~1300流明最大投放尺寸应控制在120英寸以内。这里的详细数据可以参考下表作出判断：

投放尺寸	所需亮度
80寸以下	400～800流明
80～100英寸	800～1000流明
100～120英寸	1000～1300流明
120～133英寸	1300～1600流明
133～150英寸	1600～2000流明
150～200英寸	2000～2500流明

4.投影技术是核心要素



▲LED光源投影原理图。

这部分是比较干货的内容，也关系到投影仪的选择，当然如果你不太喜欢技术方面的介绍，可以直接跳到最后看我们的结论，这样更简单方便一些。

首先要说的是，现在的主流家用投影仪的投影技术主要是三种，分别是3LCD、DLP以及LCOS。是不是感觉很眼熟？刚才提到对比度的时候有提到过3LCD和DLP，所以下面我们就来详细介绍下这三种技术。

3LCD是用红绿蓝三块液晶板作为红绿蓝三原色的控制层，光源发射出来的白光经过镜头组汇聚到达分光镜，红绿蓝三原色再被分离出来，投射到独立的液晶板上，液晶板上相应的像素接收到来自信号源的电子信号，呈现出不同的透明度，最后生成了三种单色图像。之后再通过棱镜的汇聚，投射成全彩色图像。

DLP是数字光学处理技术，它的核心原件是DMD，即数码微镜装置。以1080p分辨率为例，DMD上会有1920×1080个反射镜，每个镜子代表一个像素，同时具有独立控制光线开关的能力，视频信号通过DLP调制，再通过DMD的镜片偏转，最终显示图像。

至于LCOS，实际的原理和3LCD相似，只是LCOS是通过LCOS面板来控制光线的折射，它以CMOS芯片为电路基板和反射层，液晶注入到CMOS集成电路芯片和透明玻璃基板之间，CMOS芯片被磨平抛光后当作反光镜，光线透过玻璃基板和液晶材质，最后从芯片表面反射出来形成图像。

可能有玩家会说，看了这么多还是没搞懂原理？其实每种技术都有优点和一定局限性。比如，3LCD对比单片DLP技术，在色彩表现上要好一些，但亮度稍差。DLP亮度出色，但色彩表现力不够。LCOS属于各方面均衡，可是体积太大，价格贵。所以我们的选择主要还是3LCD和单片DLP。目前来说日系厂商用3LCD比较多，包括爱普生等，DLP则是德州仪器的技术，主要靠授权生产，知名的厂商包括明基、奥图码等，当然国内的大部分便携投影仪也用的是DLP技术。

可能会有玩家疑惑，DLP不是对比度出色，色彩表现力怎么又不如3LCD了？要注意这两个并非一个概念，色彩表现力指的是色域，即颜色是否更鲜艳。当然色域也和光源有关系，比如一般灯泡投影机的色域一般在60～90% NTSC，RGB时序LED投影机色域一般在80～130%，纯激光LED投影机可以做到160%，在光源相同的情况下，采用DLP技术要比3LCD更低一些，但综合起来，考虑到DLP的对比度、亮度、均匀性都非常出色，所以还是DLP要更胜一筹。



▲DLP投影仪六色轮技术。

而且德州仪器在前两年一直推出了极致色彩(BrilliantColor)技术，该技术采用6色色轮，增加了黄色、青色或品红，扩张了原先的三原色，变成“6原色”，这样也进一步拓宽了色域表现，所以两者的相差基本是不大的。当然很多厂商为了让玩家选购DLP还会提出3LCD会有像素间隙大、马赛克，甚至是画面闪烁的问题，但实际上低端的DLP也存在“彩虹现象”，对于厂商这种随意贬低3LCD的宣传，玩家还是睁一眼闭一眼就好。像一直深耕3LCD技术的爱普生等品牌从没使用过DLP技术，也没产品会有马赛克等问题。我们的分析更多的只是从适合游戏玩家的角度出发，不去参与技术上的争论。

现在回头再看索尼MPCL1投影仪的参数，玩家是不是已经了解得差不多了呢？首先32流明的亮度，决定了白天几乎很难得到好的画面效果，同样投放尺寸虽然能做到最大120英寸，但从亮度考虑，40~50英寸可能要更合适一些。至于激光技术，由于售价所限，肯定不可能是纯激光，参考下产品的体积大小，多半是LED+激光的混合光源，色彩表现力应该很不错。至于对比度，80000：1的数据一定是动态对比度，没有太多的参考性，索尼之前又从未生产过DLP技术的投影仪，所以这部分暂时没法判断。这样在没有样品的情况下，我们能判断出，MPCL1投影仪是适合携带，在较暗环境内，投射小尺寸能获得较高画面质量的产品，当然如果非要和同价位的国内投影仪的产品比，索尼MPCL1可能还是有一定的劣势的，毕竟国内都是主打性价比的，大家都懂。

好了，看了这么多的内容，是不是已经对投影仪有了入门的了解？家用投影仪对比液晶电视，最大的优势在于画面尺寸可以更大，而且投影仪不存在液晶电视的拖影、影像重叠问题，由于我们在游戏过程中会有大量快速运动的画面，所以投影仪的优势也确实是显而易见的。不过液晶电视的优势在于色彩艳丽，因为人眼对红色非常敏感，所以现在的液晶电视包括手机屏幕都会人为的制造偏色，多加一些红色元素让画面变得更加靓丽，而投影仪虽然LED光源稍微偏色，但也是倾向于自然发色，色彩还原度稍好，但不讨眼睛的喜欢。总之，任何产品肯定都具有两面性，当主机的画面越来越好，身为玩家的我们是不是要尝试一下大屏幕的游戏体验呢？投影仪肯定是最佳的选择。好了，时间不多，赶快上车吧！



▲如果你买了100寸的液晶电视……

▼投影仪体验120寸的震撼视觉效果。



▲高色域也对游戏体验有一定提升。





《真·三国无双 英杰传》虽然整体难度并不高，但对于想要白金本作的玩家而言，游戏中全武器、全天绊镜的收集以及全八卦泉技能的开放过程都是复杂而漫长的。本次的研究小编就为大家带来了对于这些白金难点的实用心得，希望能够为大家带来帮助。

文 乙太　美编 Juxi

真·三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演
多机种	真·三国无双 英杰传	日版
2016年8月3日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4/PS3：6800日元、PSV：5800日元		

快速练级&刷SP心得

本作中的可加入武将众多，想要为每一名武将升满八卦泉技能便需要消耗大量的SP，而刷SP又是个枯燥、漫长的过程。不过好在目前已经有较为快捷的方法，帮助玩家轻松赚取经验和SP。由于游戏中参与共鸣的武将所获得的经验值是共有的，因此可以让5名武将进行共鸣，其中3名为练好的强力武将，2名是待练级的武将，然后确保共鸣能够清理大量敌人，之后即可让待练级的武将也能获得大量经验值。

此外，游戏中的技术型武将可以学会八卦泉技能“破坏の槌”，该技能可以让武将对弩炮等兵器造成3倍伤害，可以让赵云等我方主力技术型武将学会。游戏后期关卡“怨念と执念”中，在玩家初期位置便有大量高等级的兵器，此时可以让2名技术型武将击破出击点旁的兵器，积攒共鸣槽，之后再让其余武将排好站位，让第五名武将发动共鸣，之后再清理一波兵器，这样就能赚取大量的经验值与SP。此时选择途中保存，再利用触控板+OPTIONS键/SELECT键+START键回到主界面，再读取中断存档回到战斗，此时选择退出战斗回到大地图，便会触发玩家之前战斗中获得的经验与SP得到保留的BUG。利用这一方法，即可在该关卡中不断反复刷兵器来赚取SP和经验。



刷武器心得

由于本作中1星到4星武器都可以在商店中买到，因此需要刷的只有5星与6星武器。刷武器推荐后期解锁地点葭萌关的“葭萌关乱战”与“葭萌追击战”，选择“困难”难度进行游戏，让需要刷取武器的武将以及几名主力出击，之后让每名需要刷武器的武将都进行一次攻击，最后让主力去解决BOSS。在击破BOSS前先进行中断存档，之后击破BOSS在奖励画面查看是否有自己需要的5星或6星武器，如果没有的话则读取存档重复以上步骤，即可快速获得自己想要刷取的武器。



特殊同伴加入方法



马超&马岱：剧情关卡“望まれた国”中，马超与马岱会在第四回合作为敌方增援登场，此时将他们击破后便会撤退。当他们再次出击后，再将他们依次击破即可让他们成为同伴。

姜维：剧情关卡“试される仁德”中，姜维第二次登场时先等待其与诸葛亮的剧情对话，剧情结束后再次击杀。第3次登场时即会成为友军，过关后加入。

全武将天绊镜事件一览

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
赵云	–	雷斌	通过关卡“焰の力”	大馒头×5、10000金
	–	貂蝉	通过关卡“再びの别れ”、赵云的等级达到20以上	点心×5、韦驮天靴×5
	袁绍	刘备	通过关卡“义は忘れえぬもの”、赵云的等级达到40以上	赵云获得SP200、战神の斧×5、金65000
	–	张飞	通过关卡“その手には明日达到ある”、赵云的等级达到50以上	赵云获得SP300、韦驮天靴×5、金80000
	–	–	通过关卡“决别”、赵云的等级达到60以上	赵云获得500SP、华佗膏×5、90000金
	诸葛亮	–	通过关卡“许されざる者”、赵云的等级达到65以上	赵云壁纸、玉玺×10、华佗膏×10
关羽	–	–	通过关卡“焰の力”	大馒头×5、10000金
	–	–	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的击破数达到15以上	战神の斧×5、大点心×5
	荀彧	张辽	通过关卡“探し人を寻ねて”、持有金额达到40000以上	韦驮天靴×5、华佗膏×5
	–	孙坚	通过关卡“船は燃えているか”、韩当的等级达到45以上	关羽壁纸、华佗膏×10、关羽获得1000SP
张飞	–	典韦	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	老酒×5、15000金
	–	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、持有金额达到30000以上	玉玺×5、40000金
	赵云	许褚	通过关卡“その手には明日达到ある”、张飞的击破数达到20以上	玉玺×5、华佗膏×5、80000金
	雷斌	孙尚香	通过关卡“决别”、张飞出击15次以上	张飞壁纸、战神の斧×10、张飞获得1000SP
诸葛亮	–	–	通过关卡“卧龙の策”	韦驮天靴X5、仙药X5
	陆逊	姜维	通过关卡“船は燃えているか”、诸葛亮的击破数达到5以上	诸葛亮获得300SP、战神の斧×5
	李典	赵云	通过关卡“试される仁德”、诸葛亮在战斗中共鸣	诸葛亮获得500SP、韦驮天靴×10
	徐庶	–	通过关卡“怨念と执念”、诸葛亮与徐庶在战斗中共鸣	诸葛亮壁纸、华佗膏×10、诸葛亮获得1200SP
刘备	雷斌	孙策	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	仙水×5、10000金
	–	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、刘备的等级达到25以上	仙药×5、50000金
	赵云	貂蝉	通过关卡“义は忘れえぬもの”、刘备的等级达到30以上	老酒×10、华佗膏×5
	孙坚	庞统	通过关卡“望まれた国”、孙坚成为同伴	刘备壁纸、刘备获得1000SP、玉玺×5
马超	关平	于禁	通过关卡“仁を揭げる者”	老酒×5、韦驮天靴×5
	吕布	–	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的等级达到25以上	华佗膏×5、韦驮天靴×5
	夏侯惇	–	通过关卡“船は燃えているか”、夏侯惇成为同伴	华佗膏×5、韦驮天靴×5、90000金
	法正	–	通过关卡“望まれた国”、马超成为同伴、马超出击15次以上	马超壁纸、100000金、马超获得2000SP
黄忠	–	–	通过关卡“独り立ち”	战神の斧×5、大点心×5
	郭嘉	–	通过关卡“ただ欲望のままに”、持有金额达到30000以上	仙桃×5、40000金
	周泰	王元姬	通过关卡“风は西へ吹く”、周泰成为同伴	华佗膏×5、65000金
	关兴	–	通过关卡“试される仁德”、黄忠与关兴在战斗中共鸣	黄忠壁纸、90000金、黄忠获得2000SP
魏延	–	吕布	通过关卡“独り立ち”	点心×10、老酒×5
	–	–	通过关卡“风は西へ吹く”、持有金额达到30000以上	战神の斧×5、40000金
	司马师	–	通过关卡“卧龙の策”、司马师成为同伴	仙药×5、65000金
	–	–	通过关卡“试される仁德”、魏延成为同伴、魏延的击破数达到20以上	魏延壁纸、90000金、魏延获得2000SP
关平	–	马超	通过关卡“焰の力”、雷斌的击破数达到15以上	15000金、点心×10
	–	周泰	通过关卡“仁を揭げる者”、持有金额达到20000以上、赵云的击破数达到30以上	开放关卡“一族の绊”、大点心×10
	许褚	陆逊	通过关卡“仁に魅かれて”、关平的击破数达到10以上	战神の斧×5、华佗膏×5、关平获得SP500
	孙权	–	通过关卡“河は摇らいているか”、关平的等级达到45以上	关平获得SP1500、关平壁纸
庞统	–	司马懿	通过关卡“船は燃えているか”	战神の斧×5、战神の铠×5
	周瑜	徐庶	通过关卡“决别”、周瑜出击8次以上	金60000、韦驮天靴×5
	刘备	–	通过关卡“望まれた国”、马超在战场击破姜维	开放关卡“雏は再び飞ぶか”、金95000
	司马师	–	通过关卡“怨念と执念”、庞统出击5次以上	庞统获得SP2000、庞统壁纸
姜维	凌统	鲁肃	通过关卡“试される仁德”	仙桃×10、金150000
	于禁	周瑜	通过关卡“望まれた国”、姜维出击5次以上	老酒×10、姜维获得SP300
	关银屏	–	通过关卡“怨念と执念”、姜维与关银屏在战斗中共鸣	玉玺×10、姜维获得SP500
	诸葛亮	–	通过关卡“业火の残り火”、姜维与诸葛亮在战斗中共鸣、姜维出击10次以上	华佗膏×10、姜维获得SP1200、姜维壁纸
马岱	曹丕	司马昭	通过关卡“仁を揭げる者”	战神の斧×5、韦驮天靴×5
	–	太史慈	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、吕玲绮成为同伴、吕玲绮的击破数达到15以上	金40000、仙桃×5
	甘宁	–	通过关卡“卧龙の策”、甘宁的等级达到35以上	金85000、华佗膏×5
	张辽	关兴	通过关卡“望まれた国”、马岱出击5次以上	金95000、马岱获得SP2000、马岱壁纸

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
徐庶	–	袁绍	通过关卡"仁に魅かれて"	大点心×5、玉玺×5
	庞统	陆逊	通过关卡"船は燃えているか"、刘备的击破数达到80以上、仲间人数达到40以上	开发关卡"呼び覚ませ自负心"、金90000、韦驮天靴×5
	–	诸葛亮	通过关卡"望まれた国"、徐庶与贾诩在战斗中共鸣、徐庶出击5次以上	徐庶获得SP500、战神の铠×5
	–	–	通过关卡"业火の残り火"、徐庶出击10次以上	徐庶获得SP1000、徐庶壁纸、战神の斧×5
关兴	乐进	李典	通过关卡"仁を揭げる者"	中馒头×5、大馒头×5
	–	–	通过关卡"再びの别れ"、持有金额达到20000以上	开放关卡"军神の子として"、金25000
	陆逊	鲁肃	通过关卡"暴威、沉む"、关兴出击6次以上、关兴的击破数达到20以上	关兴获得SP500、玉玺×5
	马岱	黄忠	通过关卡"望まれた国"、关兴的等级达到50以上、关兴与马岱在战斗中共鸣	关兴获得SP1500、关兴壁纸、仙桃×10
张苞	–	曹仁	通过关卡"仁を揭げる者"	金10000、老酒×5
	司马昭	–	通过关卡"独り立ち"	开放关卡"危机に见出す好机"、金25000
	朱然	关银屏	通过关卡"暴威、沉む"、张苞出击5次以上	张苞获得SP500、仙桃×5
	–	孙策	通过关卡"望まれた国"、张苞与关兴在战斗中共鸣、关兴的等级达到45以上	张苞获得SP1500、张苞壁纸、韦驮天靴×5
关银屏	典韦	吕玲绮	通过关卡"败将は雪路を行く"、典韦成为同伴	战神の斧×5、大馒头×5
	夏侯惇	孙尚香	通过关卡"相乘する力"、关羽的击破数达到45以上	战神の斧×5、大点心×5
	练师	姜维	通过关卡"仁に魅かれて"、练师出击3次以上	战神の斧×5、仙桃×5
	张苞	–	通过关卡"试される仁德"、张苞的击破数达到30以上	战神の斧×5、关银屏获得SP2000、关银屏壁纸
法正	凌统	大乔	通过关卡"独り立ち"	战神の斧×5、点心×5
	李典	郭嘉	通过关卡"暴威、沉む"	金60000、华佗膏×5
	–	马超	通过关卡"决别"、法正与诸葛亮在战斗中共鸣	金95000、法正获得SP1000
	曹操	–	通过关卡"许されざる者"、法正出击5次以上	法正のSP2000、法正壁纸、仙药×5
夏侯惇	–	–	通过关卡"焰の力"	金5000、老酒×5
	曹操	关银屏	通过关卡"激突、激斗、激震"、赵云的击破数达到20以上	金25000、大点心×5
	雷斌	周瑜	通过关卡"风は西へ吹く"、雷斌出击40次以上	金70000、韦驮天靴×5
	–	马超	通过关卡"船は燃えているか"、赵云的等级达到60以上	夏侯惇成为同伴、夏侯惇获得SP2000、夏侯惇壁纸
典韦	张飞	关银屏	通过关卡"败将は雪路を行く"	开放关卡"荒くれ者たち"、老酒×5、华佗膏×5
	张辽	甘宁	通过关卡"暴威、沉む"、典韦出击3次以上	金55000、典韦获得SP300
	太史慈	–	通过关卡"仁に魅かれて"、典韦的等级达到40以上	金85000、战神の斧×5、典韦获得SP500
	–	–	通过关卡"风は立っているか"、典韦与雷斌在战斗中共鸣	仙桃×10、典韦获得SP1200、典韦壁纸
张辽	–	–	通过关卡"焰の力"	金10000、大馒头×5
	–	典韦	通过关卡"独り立ち"、持有金额达到30000以上	金25000、战神の铠×5、战神の斧×5
	徐晃	李典	通过关卡"探し人を寻ねて"	金70000、仙桃×5、华佗膏×5
	关羽	马岱	通过关卡"风は立っているか"、关羽出击15次以上	张辽成为同伴、张辽获得P2000、张辽壁纸
曹操	–	夏侯惇	通过关卡"焰の力"	金15000、大点心×5
	贾诩	–	通过关卡"ただ欲望のままに"	金45000、玉玺×5
	–	–	通过关卡"风は西へ吹く"、赵云的击破数达到50以上	金75000、华佗膏×5、韦驮天靴×5
	荀彧	法正	通过关卡"船は燃えているか"、典韦的等级达到50以上	曹操成为同伴、曹操获得SP2000、曹操壁纸
许褚	–	–	通过关卡"败将は雪路を行く"	大馒头×10、点心×5
	–	关平	通过关卡"暴威、沉む"、雷斌的击破数达到20以上	点心×10、大点心×5
	曹丕	司马师	通过关卡"义は忘れえぬもの"、持有金额达到60000以上	仙桃×10、华佗膏×5
	张飞	–	通过关卡"风は立っているか"、张飞的等级达到70以上	许褚成为同伴、许褚获得SP2000、许褚壁纸
夏侯渊	–	–	通过关卡"仁を揭げる者"	金15000、战神の铠×5
	司马懿	–	通过关卡"交わらぬ仁と霸"、持有金额达到40000以上	金45000、仙水×5
	吕蒙	–	通过关卡"风は西へ吹く"、典韦与乐进在战斗中共鸣	金75000、华佗膏×5
	–	董卓	通过关卡"决别"、同伴人数达到20人以上	夏侯渊成为同伴、夏侯渊获得SP2000、夏侯渊壁纸
徐晃	–	–	通过关卡"败将は雪路を行く"	战神の斧×5、仙桃×5
	–	张辽	通过关卡"相乘する力"、持有金额达到40000以上	战神の斧×5、战神の铠×5、玉玺×5
	甘宁	–	通过关卡"仁に魅かれて"、甘宁出击3次以上	战神の斧×5、战神の铠×5、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡"风は立っているか"、武器の所持数达到200以上	徐晃成为同伴、徐晃获得SP2000、徐晃壁纸
张郃	–	陆逊	通过关卡"义は忘れえぬもの"	仙桃×5、老酒×5
	–	–	通过关卡"河は摇らいでいるか"、同伴的人数达到20人以上	张郃成为同伴、张郃获得SP300
	貂蝉	王元姬	通过关卡"决别"、貂蝉的等级达到30以上	韦驮天靴×5、张郃获得SP500
	–	–	通过关卡"怨念と执念"、张郃出击5次以上	张郃のSP1200、张郃壁纸
曹仁	–	–	通过关卡"仁を揭げる者"	金10000、大馒头×5

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
曹仁	练师	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、练师成为同伴	仙药×5、大点心×5
	张苞	–	通过关卡“船は燃えているか”、张苞出击5次以上	曹仁成为同伴、曹仁获得SP500、金90000
	–	–	通过关卡“试される仁德”、徐庶成为同伴	曹仁获得SP1500、曹仁壁纸、金100000
曹丕	–	–	通过关卡“その武、强暴につき”、曹丕出击1次以上	老酒×5、仙桃×5
	司马师	许褚	通过关卡“相乘する力”、司马昭的等级达到35以上	仙水×5、玉玺×5
	–	荀彧	通过关卡“义は忘れえぬもの”、吕玲绮成为同伴、吕玲绮出击10次以上	仙药×5、华佗膏×5
	朱然	甄姬	通过关卡“船は燃えているか”、朱然与陆逊成为同伴	曹丕成为同伴、曹丕获得SP2000、曹丕壁纸
甄姬	–	孙权	通过关卡“义は忘れえぬもの”	金65000、老酒×5
	王元姬	–	通过关卡“卧龙の策”、王元姬成为同伴	金80000、仙水×10
	韩当	–	通过关卡“河は摇らいでいるか”、韩当的击破数达到10以上	金80000、仙药×5、华佗膏×5
	曹丕	–	通过关卡“决别”、曹丕达成为同伴	甄姬成为同伴、甄姬获得SP2000、甄姬壁纸
贾诩	–	曹操	通过关卡“焰の力”	金15000、老酒×5
	凌统	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、凌统的等级达到35以上	金55000、玉玺×5
	乐进	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、乐进出击5次以上	金70000、华佗膏×5
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	贾诩成为同伴、贾诩获得SP2000、贾诩壁纸
郭嘉	–	黄忠	通过关卡“霸を行く者”、赵云的击破数达到80以上	老酒×5、大馒头×5
	周瑜	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、乐进出击10次以上、典韦的击破数达到50以上	郭嘉成为同伴、郭嘉获得SP300
	法正	袁绍	通过关卡“决别”、郭嘉出击3次以上、同伴的人数达到40人以上	郭嘉获得SP500、老酒×10、仙药×5
	司马昭	–	通过关卡“许されざる者”、郭嘉与司马昭在战斗中共鸣、郭嘉出击10次以上	郭嘉获得SP1200、郭嘉壁纸、华佗膏×5
乐进	–	–	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	金20000、大馒头×5
	孙尚香	–	通过关卡“その武、强暴につき”、持有金额达到45000以上	开放关卡“弓腰姬からの挑战”、大点心×5
	–	贾诩	通过关卡“鬼神狩りへ”、乐进出击3次以上	乐进获得SP500、战神の斧×10
	黄盖	孙策	通过关卡“卧龙の策”、乐进与黄盖在战斗中共鸣	乐进获得SP1500、乐进壁纸、仙药×10
李典	关兴	–	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”、关平出击3次以上	金10000、大馒头×5
	陈宫	法正	通过关卡“その武、强暴につき”、持有金额达到45000以上	金25000、老酒×5
	鲁肃	诸葛亮	通过关卡“义は忘れえぬもの”、持有金额达到60000以上	金70000、战神の斧×5、韦驮天靴×5
	张辽	–	通过关卡“その手には明日达到ある”、乐进出击8次以上	李典成为同伴、李典获得SP2000、李典壁纸
于禁	–	–	通过关卡“仁を揭げる者”	金10000、仙水×5
	周泰	凌统	通过关卡“暴威、沉む”	周泰成为同伴、金50000、战神の铠×5
	马超	–	通过关卡“义は忘れえぬもの”、持有金额达到50000以上	金70000、战神の铠×5、仙药×5
	小乔	姜维	通过关卡“风は立っているか”、小乔的击破数达到5以上	于禁成为同伴、于禁获得SP2000、于禁壁纸
荀彧	–	–	通过关卡“霸を行く者”	战神の铠×5、老酒×5
	司马懿	关羽	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的等级达到25以上	金25000、仙水×5
	–	–	通过关卡“风は西へ吹く”、刘备的击破数达到45以上	金70000、仙药×5
	曹丕	曹操	通过关卡“その手には明日达到ある”、同伴的人数达到20人以上	荀彧成为同伴、荀彧获得SP2000、荀彧壁纸
周瑜	司马懿	郭嘉	通过关卡“若虎大いに吼える”	仙药×5、玉玺×5
	–	庞统	通过关卡“この手で今日を切り开け”、小乔的击破数达到5以上	华佗膏×5、金90000
	夏侯惇	–	通过关卡“船は燃えているか”、凌统出击5次以上	周瑜成为同伴、周瑜获得SP500、华佗膏×10
	姜维	–	通过关卡“许されざる者”、周瑜出击6次以上	周瑜获得SP1500、韦驮天靴×5、周瑜壁纸
陆逊	–	关兴	通过关卡“若虎大いに吼える”、韩当出击5次以上	仙水×5、仙桃×5
	张郃	诸葛亮	通过关卡“船は燃えているか”、朱然的等级达到50以上	陆逊成为同伴、陆逊获得SP300
	关平	–	通过关卡“望まれた国”、陆逊的击破数达到20以上	陆逊获得SP500、仙桃×5、老酒×5
	徐庶	朱然	通过关卡“怨念と执念”、陆逊与徐庶在战斗中共鸣	陆逊获得SP1200、陆逊壁纸
孙尚香	王元姬	乐进	通过关卡“龙虎相见える”	金25000、韦驮天靴×5
	大乔	–	通过关卡“跃动”、大乔成为同伴	孙尚香成为同伴、孙尚香获得SP300
	关银屏	练师	通过关卡“その手には明日达到ある”、练师出击3次以上	金70000、孙尚香获得SP500、仙药×5
	张飞	–	通过关卡“试される仁德”、孙尚香与张飞在战斗中共鸣、孙尚香出击5次以上	孙尚香获得SP1200、孙尚香壁纸
甘宁	孙坚	周泰	通过关卡“龙虎相见える”、持有金额达到20000以上	开放关卡“铃の音响く水面”、老酒×5
	–	徐晃	通过关卡“败将は雪路を行く”、甘宁出击3次以上	甘宁获得SP300、仙水×5
	典韦	马岱	通过关卡“跃动”、甘宁的击破数达到10以上	甘宁获得SP500、仙药×5、金60000
	–	凌统	通过关卡“その手には明日达到ある”、甘宁出击10次以上、甘宁与凌统在战斗中共鸣	金90000、甘宁获得SP1200、甘宁壁纸

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
孙坚	–	甘宁	通过关卡“焰の力”	大馒头×5、老酒×5
	黄盖	–	通过关卡“独り立ち”、孙权在战斗中击破许褚、韩当出击12次以上	开放关卡“次代への架け桥”、韦驮天靴×5、华佗膏×5
	袁绍	刘备	通过关卡“风は西へ吹く”、孙坚出击5次以上	孙坚获得SP500、仙药×10
	关羽	–	通过关卡“望まれた国”、孙坚与关羽在战斗中共鸣、马超出击10次以上	孙坚获得SP1500、金200000、孙坚壁纸
太史慈	董卓	典韦	通过关卡“覇を行く者”	开放关卡“义の士と水贼”、大点心×5
	–	孙权	通过关卡“その武、强暴につき”、太史慈出击3次以上	太史慈获得SP300、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、太史慈的击破数达到20以上	太史慈获得SP500、老酒×5、金40000
	马岱	–	通过关卡“仁に魅かれて”、太史慈的等级达到35以上	太史慈获得SP1200、太史慈壁纸、金100000
吕蒙	韩当	夏侯渊	通过关卡“龙虎相见える”、韩当的击破数达到5以上	开放关卡“吴下の阿蒙に非ず”、金25000
	–	–	通过关卡“ただ欲望のままに”、吕蒙出击3次以上	金40000、吕蒙获得SP300、老酒×5
	–	–	通过关卡“暴威、沉む”、吕蒙的击破数达到10以上	金50000、吕蒙获得SP500、玉玺×5
	鲁肃	–	通过关卡“船は燃えているか”、鲁肃成为同伴	金95000、吕蒙获得SP1200、吕蒙壁纸
黄盖	–	–	通过关卡“龙虎相见える”、黄盖的击破数达到5以上	中馒头×10、金25000
	–	乐进	通过关卡“暴威、沉む”、持有金额达到40000以上	点心×5、金55000
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到20人以上	黄盖成为同伴、黄盖获得SP500、金95000
	–	孙坚	通过关卡“试される仁德”、黄盖与关银屏在战斗中共鸣	黄盖SP1500、黄盖壁纸、韦驮天靴×10
周泰	–	陈宫	通过关卡“龙虎相见える”、赵云的等级达到15以上	开放关卡“寡默な水贼”、点心×10
	甘宁	于禁	通过关卡“败将は雪路を行く”、甘宁成为同伴、周泰出击3次以上	金20000、周泰获得SP300
	关平	黄忠	通过关卡“相乘する力”、关平成为同伴、周泰的击破数达到20以上	金40000、玉玺×10、周泰获得SP500
	–	–	通过关卡“仁に魅かれて”、周泰的击破数达到40以上	金80000、周泰获得SP1200、周泰壁纸
凌统	–	法正	通过关卡“龙虎相见える”、持有金额达到20000以上	点心×5、老酒×5
	–	贾诩	通过关卡“交わらぬ仁と覇”、韩当的击破数达到6以上	通过关卡“孙吴の未来へ”、金45000、韦驮天靴×5
	于禁	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、凌统出击3次以上	凌统获得SP500、金70000、玉玺×5
	甘宁	姜维	通过关卡“その手には明日达到ある”、凌统的等级达到50以上、甘宁的等级达到50以上	凌统获得SP1500、凌统壁纸、金90000
孙策	–	–	通过关卡“龙虎相见える”	大点心×5、玉玺×5
	刘备	司马昭	通过关卡“交わらぬ仁と覇”、刘备出击20次以上	韦驮天靴×5、大点心×5、金45000
	乐进	–	通过关卡“卧龙の策”、孙坚成为同伴、孙坚在战斗中击破曹丕	开放关卡“五将军并び立つ”、华佗膏×10、金90000
	张苞	–	通过关卡“船は燃えているか”、孙策的等级达到60以上	孙策获得SP2000、孙策壁纸、金100000
孙权	太史慈	–	通过关卡“交わらぬ仁と覇”、太史慈达到仲间になっている	金10000、点心×10
	–	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、太史慈的击破数达到20以上	金30000、老酒×10
	甄姬	关平	通过关卡“卧龙の策”、持有金额达到50000以上	金60000、玉玺×5、仙桃×5
	练师	吕布	通过关卡“决别”、练师成为同伴	孙权成为同伴、孙权获得SP2000、孙权壁纸
小乔	–	王元姬	通过关卡“跃动”	小乔成为同伴、小乔获得SP200
	–	于禁	通过关卡“この手で今日を切り开け”、小乔的击破数达到6以上	小乔获得SP400、点心×10
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	小乔获得SP600、仙桃×5
	貂蝉	–	通过关卡“望まれた国”、张辽成为同伴	小乔获得SP800、小乔壁纸
大乔	–	孙尚香	通过关卡“跃动”	大乔成为同伴、大乔获得SP200
	–	–	通过关卡“この手で今日を切り开け”、练师成为同伴	大乔获得SP400、老酒×10
	法正	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	大乔获得SP600、玉玺×5
	王元姬	–	通过关卡“望まれた国”、王元姬成为同伴	大乔获得SP800、大乔壁纸
练师	朱然	曹仁	通过关卡“その武、强暴につき”	开放关卡“いつもおそばに”、点心×5
	–	关银屏	通过关卡“跃动”、练师出击3次以上	练师获得SP300、大点心×5
	吕玲绮	孙权	通过关卡“河は摇らいでいるか”、练师与吕玲绮在战斗中共鸣	练师获得SP500、华佗膏×5、玉玺×5
	孙尚香	–	通过关卡“试される仁德”、练师的击破数达到20以上、孙尚香的击破数达到20以上	练师获得SP1200、练师壁纸
鲁肃	–	雷斌	通过关卡“再びの别れ”	金25000、仙水×5
	–	李典	通过关卡“风は西へ吹く”、持有金额达到55000以上	金55000、仙药×5
	关兴	吕蒙	通过关卡“船は燃えているか”、关兴出击5次以上	鲁肃成为同伴、鲁肃获得SP500
	姜维	–	通过关卡“试される仁德”、鲁肃出击3次以上、鲁肃与姜维在战斗中共鸣	鲁肃获得SP1500、鲁肃壁纸、金95000
韩当	袁绍	吕蒙	通过关卡“龙虎相见える”	开放关卡“绮罗星の如く”、金30000
	–	甄姬	通过关卡“ただ欲望のままに”、韩当出击3次以上	韩当のSP300、仙水×5、战神の斧×5
	–	–	通过关卡“河は摇らいでいるか”、韩当的等级达到40以上	韩当获得SP500、仙药×5、老酒×10

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
韩当	–	–	通过关卡“试される仁徳”、韩当出击10次以上、关银屏的击破数达到10以上	韩当获得SP1500、玉玺×5、韩当壁纸
朱然	–	练师	通过关卡“龙虎相见える”	金25000、仙水×5
	司马师	张苞	通过关卡“暴威、沉む”	开放关卡“炎なき胜利を”、金55000、韦驮天靴×5
	–	曹丕	通过关卡“船は燃えているか”、朱然出击3次以上	朱然获得SP500、仙药×5、华佗膏×5
	陆逊	–	通过关卡“业火の残り火”、朱然与陆逊在战斗中共鸣	朱然获得SP1500、朱然壁纸、金150000
司马懿	–	荀彧	通过关卡“再びの别れ”	金20000、点心×5
	–	夏侯渊	通过关卡“独り立ち”、雷斌的等级达到25以上	开放关卡“活かすべき才とは”、玉玺×5
	陈宫	周瑜	通过关卡“相乗する力”、赵云与陈宫在战斗中共鸣	仙桃×5、华佗膏×5、金40000
	庞统	司马昭	通过关卡“风は立っているか”、赵云的等级达到60以上	司马懿成为同伴、司马懿获得SP2000、司马懿壁纸
司马师	–	朱然	通过关卡“败将は雪路を行く”、持有金额达到50000以上	韦驮天靴×5、点心×10
	–	曹丕	通过关卡“鬼神狩りへ”、司马昭的击破数达到20以上	玉玺×5、点心×10
	许褚	魏延	通过关卡“跃动”、司马昭出击5次以上	开放关卡“空腹の中の死斗”、金55000、大点心×10
	–	庞统	通过关卡“决别”、司马师的等级达到60以上	司马师获得SP2000、司马师壁纸、大点心×10
司马昭	–	张苞	通过关卡“独り立ち”	仙水×5、大馒头×5
	马岱	郭嘉	通过关卡“败将は雪路を行く”、刘备的等级达到25以上	通过关卡“风のような男”、金30000
	孙策	–	通过关卡“若虎大いに吼える”、司马昭出击5次以上	司马昭获得SP500、玉玺×5
	司马懿	–	通过关卡“望まれた国”、司马昭的击破数达到80以上、司马昭与司马懿在战斗中共鸣	司马昭获得SP1500、司马昭壁纸、战神の斧×10
王元姬	–	孙尚香	通过关卡“败将は雪路を行く”	金25000、仙水×5
	小乔	甄姬	通过关卡“跃动”、小乔出击3次以上、司马昭出击5次以上	开放关卡“贤女の危机”、金55000
	黄忠	大乔	通过关卡“その手には明日达到ある”、王元姬的击破数达到25以上	王元姬のSP500、仙桃×5
	张郃	吕布	通过关卡“试される仁徳”、王元姬的击破数达到50以上、王元姬与张郃在战斗中共鸣	王元姬获得SP1500、王元姬壁纸、韦驮天靴×10
貂蝉	–	–	通过关卡“焰の力”、赵云的等级达到10以上	金15000、点心×5
	赵云	吕玲绮	通过关卡“独り立ち”、赵云出击10次以上	开放关卡“舞姬の居场所”、大点心×5、仙水×5
	–	张郃	通过关卡“ただ欲望のままに”、貂蝉的等级达到25以上	玉玺×5、貂蝉获得SP500
	刘备	小乔	通过关卡“望まれた国”、刘备与貂蝉在战斗中共鸣	仙药×5、貂蝉获得SP1500、貂蝉壁纸
吕布	–	马超	通过关卡“焰の力”	金15000、战神の斧×10
	魏延	–	通过关卡“その武、强暴につき”、吕布的击破数达到5以上	金30000、韦驮天靴×5、战神の铠×5
	孙权	–	通过关卡“暴威、沉む”、孙坚在战斗中击破吕布、陈宫出击20次以上	开放关卡“时を越えた决着”、仙药×5、华佗膏×10
	王元姬	吕玲绮	通过关卡“仁に魅かれて”、吕布出击10次以上、同伴的人数达到60人以上	吕布获得SP2000、吕布壁纸
吕玲绮	–	–	通过关卡“その武、强暴につき”	金25000、战神の斧×5、大点心×5
	貂蝉	练师	通过关卡“暴威、沉む”、貂蝉成为同伴、貂蝉出击5次以上	吕玲绮成为同伴、战神の斧×5、仙桃×5
	关银屏	董卓	通过关卡“义は忘れえぬもの”、吕玲绮出击10次以上	吕玲绮获得SP1000、韦驮天靴×5、华佗膏×5
	吕布	–	通过关卡“その手には明日达到ある”、吕布的等级达到50以上	吕玲绮获得SP1000、吕玲绮壁纸、仙药×5
陈宫	–	李典	通过关卡“その武、强暴につき”、持有金额达到30000以上	金25000、战神の铠×5
	周泰	司马懿	通过关卡“ただ欲望のままに”、周泰出击5次以上	金40000、老酒×5、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡“暴威、沉む”、关平出击10次以上、关平的等级达到38以上	陈宫成为同伴、陈宫获得SP500、华佗膏×5
	–	–	通过关卡“义は忘れえぬもの”、陈宫出击10次以上	陈宫获得SP1500、陈宫壁纸、金70000
董卓	–	太史慈	通过关卡“焰の力”	开放关卡“暴虐と正义と”、金30000、大馒头×5
	夏侯渊	–	通过关卡“激突、激斗、激震”、张苞在战斗中击破董卓	金60000、老酒×10
	–	–	通过关卡“跃动”、持有金额达到80000以上	董卓成为同伴、金100000、董卓获得SP500
	吕玲绮	–	通过关卡“この手で今日を切り开け”、吕玲绮的击破数达到30以上、董卓与吕玲绮在战斗中共鸣	金200000、董卓获得SP1500、董卓壁纸
袁绍	–	韩当	通过关卡“焰の力”、雷斌的击破数达到20以上	金15000、大馒头×5
	–	赵云	通过关卡“ただ欲望のままに”、持有金额达到30000以上	金40000、老酒×10
	郭嘉	孙坚	通过关卡“义は忘れえぬもの”、郭嘉成为同伴	袁绍成为同伴、袁绍获得SP500、金75000
	徐庶	–	通过关卡“この手で今日を切り开け”、刘备的击破数达到40以上	玉玺×10、袁绍获得SP1500、袁绍壁纸
雷斌	赵云	刘备	通过关卡“焰の力”	中馒头×5、雷斌获得SP50
	–	–	通过关卡“独り立ち”、雷斌的击破数达到25以上	老酒×5、点心×5、金25000
	–	–	通过关卡“ただ欲望のままに”、雷斌与张飞在战斗中共鸣	金35000、雷斌获得SP200
	鲁肃	夏侯惇	通过关卡“风は西へ吹く”、持有金额达到48000以上	金55000、韦驮天靴×5
	–	张飞	通过关卡“その手には明日达到ある”、刘备出击10次以上	仙桃×10、雷斌获得SP250
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、诸葛亮的击破数达到5以上	玉玺×10、雷斌获得SP500、雷斌壁纸

HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

文 稀饭　美编 心の永恒

杀手47	Square Enix	动作冒险
多机种	Hitman	美版
	2016年3月11日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

时间进入到8月，我们冷酷无情又擅长各种鬼畜暗杀手法的光头杀手又再出山了！这一回他的行动似乎充满了合理性，是需要前往曼谷的豪华大酒店，暗杀一位大红大紫的歌手和为他掩盖过杀人经历的清道夫（Fixer，对于那些帮助名人和富翁解决丑闻和政治失误的专业人士的俗称）。但他的行动最终目标到底是惩恶扬善，还只是为了对付这位歌手的父亲——一名身家数十亿的媒体大亨？47并不在乎，因为比起目的，他还有一个需要和我们一起思考的紧迫问题：怎么才能让两个目标死得更像是意外？本期DLC补完，我们就来认（leng）真（xue）地研究一下。



主线关卡机会与特殊要求成就/奖杯详解

Hitman 040147

曼谷（Bangkok）

曼谷的主线任务是“Club 27”，其目标就是暗杀歌手Jordan Cross和清道夫Ken Morgan，和之前的关卡一样，暗杀的途径很多，机会总数仍然是8个。考虑到之前的DLC补完中，有部分读者反映互相参考某个机会当中步骤的写法让使用起来过于繁琐，这一次稀饭我会尝试用关键点的方式先列出关卡当中的一些关键元素，大家在了解到这些关键元素之后，再去按照机会的要求进行暗杀就可以获得不少便利之处。

Thailand Bangkok

09:02

LOCAL TIME

Good morning, 47.

●酒店房间

无论玩家有没有选择房间作为偷运物品的地点，只要使用常规身分进入关卡，都可以在关卡开始后立刻前往前台，和服务员对话之后获得一张门卡，注意门卡的判定有点窄，需要移动一下角色才能拾取到。之后右方的服务员会走出来迎接玩家，和他对话他就会把47带到酒店的3楼房间里。



▲勒晕了来客房服务的小哥换上衣服走进大厅，和他一起过来的女服务员竟然直接对47吼了一句“赶紧走着干活去！”，小姐你对自己同事是有多脸盲？种族都瞬间换了你还认不出来？

房间的用途除了偷运物品，还可以让玩家获得一套酒店员工

服装，方法是利用房间当中的电话通知服务员来整理卧室或厕所，等待一会儿，两个服务员就会上门。其中女服务员会留在大厅，不必理会，等男服务员进入房间后，将其勒晕，留在房间中，换上他的衣服后走出去，女服务员就会离开。

另外一个用途是可以让玩家沿着房间阳台右边的水管爬上更高的楼层或是爬到下面，但是玩家不能直接使用，因为2楼阳台有时候也会有旅客在看风景，玩家一翻出去阳台外就会被察觉，需要在面向阳台朝河的一面时，朝左边丢一个硬币到下面2楼的阳台（这个阳台比房间的阳台宽，硬币可以落下去），引开客人的注意力之后快速翻出阳台并爬上水管。

●万能门卡

这个门卡可以用于开启酒店当中大多数被电子锁锁住的大门，用途相当广泛。想要获取这张门卡，最简单的方式就是在码头进入游戏场景后，不要上楼梯而是往左边走，很快就会在右边发现一扇双开的大门，就靠着另一道楼梯。趁着附近没人注意，走进去并沿着路走，有两个女员工的房间可以靠着用杂物潜行来躲过去。走出她们所在房间后立刻左转，会看到一扇门，走进去的时候小心房间里的警卫，确定他没有朝向玩家所在的位置后走进去，正面就会看到一个衣柜下方放着一件衣服。

先躲进旁边的衣柜里，观察好警卫的巡逻路线，趁着他转身没有看向衣服时走过去换上，就可以化身为招待员。而放着招待员衣服的柜子左边就有一扇门，进入后会发现是洗衣房，进门口朝着左边走到房间的右上角（以地图方向为准）就会发现有一张万能门卡放在了叠衣桌上。



▲万能门卡随处丢和上一章的保险箱密码随处放比起来还真不知道是哪家强。

PS：换上招待员服装的地方，右边有一扇门，其实是一个厕所，如果玩家需要警卫的衣服，可以在房间中的警卫巡逻到靠近厕所这边时，对门前丢一个硬币，把他吸引过去然后勒晕，房间当中的其他三个人因为建筑物的内部结构阻挡，是看不到警卫情况的。将勒晕的警卫拖入厕所，换上他的衣服就可以大摇大摆地离开。

●破坏录像

这是大部分关卡当中都需要考虑的行动，因为虽然留下录像也不会对玩家的暗杀过程造成太大影响，却会影响到通关评价，所以有条件的情况下建议玩家还是去破坏掉录像装置。这个装置在地图右上角的警卫室当中，玩家如果换上警卫衣服，可以直接跑进去，使用装置旁边的手提电脑装作在干活，等待一段时间，就会有一个黑人前来警卫室窗口进行咨询，坐在一台电脑前的警卫接待完对方后会坐回原位，而一直在玩家面前研究地图阻碍玩家破坏录像的警卫不久后就会转身走过去和之前接待黑人的警卫攀谈，此时就可以安然破坏录像了。如果玩家关卡专精等级够高，还可以选择用警卫的身分作为关卡起始地点，这时候玩家所在的地方就是在警卫室旁边，混进去也更为方便。


▲擅长装作很忙的47这次棋逢敌手，他还要靠电脑装作在干活，对面的警卫同志光靠看地图就摸起鱼来了，境界很高嘛！

●机会：Are 'Friends' Electric

1. 机会触发地点在码头面向酒店时，左边的二层平台，会听到两个工作人员在讨论一款危险的麦克风，原本因为漏电而在1960年代退出了市场，结果Jordan Cross的专辑制作人Wes Liston竟然订购了这么一款麦克风，而只要将麦克风连接的电压调高，就可以让其产生致命的触电杀伤力。这个消息显然给了47暗杀的灵感。


▲杀手好声音，下一个就是你！

2. 按照提示，玩家需要进入207号房（其实是在3楼，大堂可能按照英式习惯被标记成了G层），房间大门被电子锁封住了，要用前文提到的方法拿万能钥匙，然后直接刷卡进门，只要小心别被附近巡逻的守卫看到就好。

3. 房间主人已经在卧室地板上昏睡，而女房客则忙着自拍，玩家只要身上穿的服装别太奇怪，就不会引起他们的注意。如果觉得自己太奇装异服，可以先在房间的厕所里换上乐队工作人员的服装再进房，然后从容拿走床边放着的老式麦克风。

4. 之后玩家需要换上乐队工作人员服装，就在上面提到的房间厕所里，如果之前已经换上了，那就可以去录音室了。正常路线是从大堂经过另外一边的楼梯来到录音室所在的大楼，再一路走上去，但路上需要小心，会有不少工作人员能够认出47并非是团队中的一员。另外一个比较冒险但是快捷的方法就是从客房所在的三楼经过中部的露天平台直接走去对面大楼，建议走中间的路线，躲过一个不时站在原地抽烟的园丁的视线和另外一边房间里能够认出玩家的工作人员的视线，从一个没有人靠着的窗口跳入房内，再从右边的门离开房间，躲好工作人员的视线走楼梯上去录音室即可。

5. 录音室里能够认出玩家的人也不少，所以玩家需要躲着走，在场景中央和制作人对话，他会命令玩家去装上麦克风，附近有个能够认出玩家的工作人员，记得躲着对方走。换好需要等待录音开始，建议走去中央区域，开始录音后玩家需要在控制台上进行混音。这是一个小游戏，就是让玩家为四段音频选择正确的段落，选对了就会用绿色框表示，NPC也会说出对应台词。

6. 来到混音台左边的电压控制装置处待命，等目标进入录音室开始抓着麦克风唱歌时，立刻调高电量，让其感受一下“电子乐”的魅力。



▲正确的音频段落如图所示——没错，这竟然不是一张吐槽向的截图，我自己都震惊了。

●机会：Bugman



▲这防毒面罩，这光头，只需再来一把胡子，47就可以化身老白上演一部《Breaking Bugs》了！

1. 机会触发地点是在旅店被封闭的A号楼第一层，这里出现了虫患，需要找来除虫公司处理，所以两个房间被封闭了起来，由除虫公司进行杀虫作业，也因此谢绝访客进入。所以如果玩家想要进到里面，最好换上警卫或是招待员的服装，就可以在面朝大堂柜台时左边有守卫看守的通道处入内，记得途中打开杀手本能观察一下，避免正面撞上酒店的经理，她可是会认出玩家的。而如果不想要费劲换衣服，可以在码头向酒店大门走时，转向左边的吧台后方的工作人员区域，会看到有一间房屋打开了一扇窗户，里面有一个服务员在清洁，看准附近没人而服务员又没看着窗户时潜进去，调查桌上的文件即可触发机会。

2. 任务下一步需要玩家获得除虫工人的服装，不过推荐的目标是在A号楼进行除虫的工人，不但附近有警卫在看着，还有一个服务员在跟着他，非常不好下手。这里推荐走到“破坏录像”中提到的警卫室，在进入警卫室的小巷外就停着除虫公司的车子，旁边也有一位除虫工人，直接在小巷里丢一枚硬币，他就会循声而来，在他进入巷子之前绕过车子躲开他的视线，然后跟着他进入小巷在背后将其勒晕，换上他衣服即可。昏迷的工人可以留在巷子里，这里除非出了大情况引出了警卫室的警卫，不然是不会被发现的。但记得硬币一定要丢到小巷靠里面一点，太靠外面勒晕工人时会被附近的人察觉。

3. 之后任务需要玩家在除虫车上拿走除虫药，如果之前在酒店里搞定了除虫工人，这里还得躲开车旁边的工人避免被认出来，如果用了上文提到的方法，那就可以直接大摇大摆地去车旁拿走除虫药。之后玩家需要和酒店经理对话，现在换了这身衣服后她就认不出47了。经理会通知暗杀目标Jordan Cross暂时从他的工作室离开，到大堂来等待工人处理虫子。然而这一次玩家要玩票大的，等他到了大堂后，按照提示前往通风口处，把除虫药倒进去，药物就会进入大堂的通风系统，因此整个大堂的人都会被毒倒！

4. 这时候显示机会完成，机不可失，正好除虫工人服有防毒面罩可以躲开药物的影响，赶紧进入大堂拧断昏迷的Jordan Cross的脖子，就可以赶紧逃走了，因为这时候很容易会被察觉并进入战斗状态。但个人建议玩家可以躲在一个不那么靠近通风口的地方等着，Cross和酒店经理对话之后，会找到一个较为私密的座位休息，这时候放药就可以避免在大庭广众之下杀死他，更方便之后逃走。


▲要玩就玩大的！有毒烟雾浓罩大堂的一瞬间，47同学的反社会程度已经开始突破天际了。

PS：如果玩家动作够快，时机够好，另一个目标Ken Morgan也会正好处于大堂位置，玩家可以在搞定Cross后直接跑去酒店前台，把昏迷的Morgan也一并搞定，一石二鸟，然后赶紧跑去撤离口走人。

●机会：Intervention

1. 这个机会的触发地点是在酒店左下方的园丁小屋之中，走到附近就可以听到两个服务员在聊天，说是Jordan Cross沉迷于Hannah Highmoore——也就是那位被他杀死的女演员的录音带，但是他的经纪人Dexy Barat为了防止Cross陷入往日的状态，把录音带隐藏了起来。47如果利用这个录音带，说不定可以把Cross引出他的录音室，而线索的第一步，肯定是在Barat的房间里。

2.Barat的房间位于A号楼的404房，该处其实就是Cross的录音室再上一层，所以用Are 'Friends' Electric当中的方法混进去就好，但是进入房间时门外会有两个保镖盯着大门，建议直接入内然后快速走到厕所里躲起来，保镖一般来不及反应，会在发现房间卧室没人之后就离开。

3. 玩家很快会找到放有录音带的保险箱，可惜的是需要密码才能开启，密码就在Barat身上，取得的方法有两个，一个是趁着她在自己独处的区域走开时，在她的饮料里下老鼠药，然后跟着她去厕所然后勒晕她就好。如果没有老鼠药，就要兵行险招，趁着她在外面独自喝酒时将她勒晕，拿走掉下来的密码，但是她很快就会被发现，所以建议在她面对的那个有吉他的房间里，打开门后丢个硬币把她引进去，然后再勒晕藏在衣柜里。

4. 拿到密码后来到Barat的房间，拿到保险箱里的USB，然后去这个房间对面Cross的房间，在Cross的电脑上插上USB设备，电脑就会开始大声播放Cross和Highmoore争吵的录音，按照提示坐在屏风后的椅子上，等Cross前去关闭电脑时按照提示开枪就可以将其秒杀。走之前有完美主义倾向的读者可以将其尸体藏在房间的衣柜里，让其不容易被发现。


▲47坐在椅子上射击的瞬间，从角度来看这是一次消音手枪版的“千年杀”。

●机会：It's My Party

1. 任务触发地点位于A号楼的23楼，用“万能门卡”中提到的方法换装为警卫后走上去会比较不容易碰到麻烦。到了房间里听到目标打电话，发现乐队工作人员为Cross准备了一个生日派对，但是蛋糕上面的代表Cross岁数的27号数字并没有被送上来，需要一个厨房员工去处理。机会来了。

2. 靠着警卫衣服，玩家可以直接翻过中央露天区域前往B号楼，来到楼下的厨房，在食物储藏间里可以找到目标人物，就是一个厨师，但是附近还有另外一个厨房工作人员，直接动手会被察觉，所以在房间里箱子附近的货架后方丢个硬币，把其中一个厨师引过去，然后偷偷勒晕并塞进箱子里，衣服自然就到手了。

3.27号数字就位于厨房中央，不太难拿，但是要记得躲开能够认出玩家的主厨，如果发现他就在数字旁边不容易下手，找个能够擦桌子的地方融入环境耐心等一下，他肯定会走开。

4. 走回蛋糕处——路上记得躲开酒店经理的视线，把27放上去，然后就可以躲在房间的屏风后面看好戏。这个蛋糕是Cross的老爸Thomas Cross给他订的，但是想到自己的生日却只能够换来父亲给订个蛋糕，Cross当场情绪失控，负责


▲看开点，哥们，上一个被47闷死的富二代脸上就盖着一个枕头，你这个起码是甜的……

庆祝的乐队员工会离开，经纪人Barat在安慰了Cross了一通后也会离开，这时候就轮到47去“开解”这位不开心的富二代了！被闷死在蛋糕里也是一种幸福吧？

●机会：Man Machine

1. 机会触发地点在B号楼的阁楼餐厅处，偷听两个乐队工作人员在对话，提到乐队当中的鼓手退出了，但是却有另外一位知名鼓手Abel de Silva被邀请来填补空缺，他现在已经在酒店的2楼餐厅里等候召唤，随时准备加入演出。而这个家伙的造型，和47竟然有不少共通之处！换装大师的灵魂瞬间又开始燃烧起来了，什么都别说了，吾去脱他衣！



▲这招祖传的椰子贯脑杀效果好像有点过猛，差点把鼓手小哥的脑袋砸到垃圾桶里去了，罪过罪过。

2. 因为2楼的餐厅被警卫看守着，所以除非玩家本身穿着合适的衣服——例如也是警卫，不然就需要另辟蹊跷。“万能门卡”路线是其中一条，在楼梯处会有另外一个小房间可以通往餐厅，打开这个小房间的门需要用到门卡，同时如果玩家是使用游客身分进入关卡，那么47预订的房间楼下就是餐厅的阳台，可以通往攀爬水管来到二楼阳台再爬上去，不过要小心Abel de Silva有时候会走到阳台透透气，这时候爬下去会被他发现。

3. 成功进入小房间后，等待Abel de Silva来到阳台透气，然后在房间里丢一个硬币把他引进来并将他勒晕，换上他的衣服并将他藏在角落后，从需要门卡的房间离开，因为餐厅里的其他人是认得出47并不是Abel de Silva。还好，Jordan Cross和他身边的人也几乎都不认识Abel de Silva，所以玩家可以大摇大摆地来到楼下A号楼的入口处，和Cross见面。

4. 接下来的剧情比较喜感，为了确认47作为鼓手的能力，Cross会要求47即兴演奏一段，玩家只要调查架子鼓，接下来就是47的个人精彩演出了，当个杀手还有这么高的音乐技艺要求，果然一般人是当不了的啊！技惊四座之后，Cross就要求和47私下聊聊，看到这里大家有没有觉得菊花一紧？

5. 虽然上面留了个悬念，然而，Cross真的只是聊聊而已，给47开了些不错的条件，两人进行了一番充满了隐喻的对话，显然Cross并不知道他的话里的一语相关其实揭露了47的身分。这时候他会靠在二楼阳台的边沿，保镖会走开，附近也不会有人打扰，这时候不送你上西天，还能叫职业杀手么！



▲不想当鼓手的特工不是好刺客！

●机会：On The House

1. 机会要求玩家扮演酒店的工作人员，护送暗杀目标Ken Morgan前去他的房间，获取服装的方法可以参考前文提到的“酒店房间”里提到获取工人服装的方法，如果玩家没有采用有预定房间的进入关卡方式，可以在地图右上角从楼梯来到楼下，走廊外就有一个男性服务员正在拖地，用硬币将其引到角落勒晕并换上衣服即可，昏迷的服务员可以放在附近的箱子里藏起来。

2. 前去和Morgan见面，将其带到四楼的高级套房处，他还会对环境吹毛求疵，玩家需要在他挑出问题时立刻上去处理，例如拖干净地板，擦干净桌子，捡起易拉罐等等。等和他检查到厕所后，他还会观察马桶干不干净，并赶走保镖。是时候请他“干一杯”马桶水了！



▲干了这杯马桶水，来世再当Aji人！（没特别含义，纯粹是顺口）

●机会：The Smoking Gun

1. 机会的触发地点在A号楼的3楼，和“It's My Party”这个机会的地点很近，可以连在一起做。能够进入A号楼的衣服并不少，厨师、警卫、乐队工作人员和保安等等都可以，这里就不一一列数了，大家看着办，反正不同衣服有不同的人需要躲开，并不存在让你能够横着走的服装。

2. 在房间里，玩家会听到有一个乐队工作人员需要给Ken Morgan带一封信，来自于Jordan Cross的经纪人Dexy Barat，显然她约了这位清道夫，想要在不被Jordan Cross察觉的情况下和Morgan进行交易。

3. 负责送信的家伙会不时跑到厕所里方便，抓准机会勒晕他，拿走信件，送往前台，但要小心柜台里有个万事通级别的服务员，除了玩家使用便服，几乎穿其他任何服装都会被他认出来，要小心趁着他转身去柜台拿平板电脑的时候赶紧放了信就跑，真刺激！



▲Exo me? Axo you!

4. 之后需要等待Morgan来到前台收取信件，然后跟踪他，会发现他来到了地下室的衣服/毛巾存放室准备和Barat碰面，并且会让保镖在门外等，还会赶走房间里的所有人。找个地方躲起来，等保镖和其他人都离开了之后，Morgan就是砧板上的肉了，爱怎么杀就怎么杀。推荐用场景里的消防斧给他尝尝鲜，因为其他场景当中很难找到用这种方法杀人的机会。

●机会：Tik Tik

1. 机会触发地点位于地图的右方边沿，该区域是工作人员限定，警卫、服务员和招待都可以入内，所以找一套相应的服装即可，个人推荐用“万能门卡”路线，拿到门卡后向着地图右边走即可，身上的招待服装也可以保证玩家大部分情况下通行无阻，路上记得在获取招待衣服的房间外走廊一个蓝色的塑料筐上面拿到一把螺丝刀（Screwdriver），然后在获得万能门卡的洗衣房旁的衣物/毛巾存放仓库里找到一把扳手（Wrench），记得别被在附近的园丁看到。

2. 来到机会触发地点，会看到一个园丁和一个女服务员正在对着一台坏掉的小三轮车在讨论，显然园丁想要将其修好，但女服务员并不看好他的尝试，而园丁如此急迫想要修好车子的原因，就是暗杀目标之一Ken Morgan竟然想要买下这台三轮车，于是把Morgan从保镖和公众眼皮底下调走的机会来了。

3. 想要把这车卖走，我们只能帮帮无能的园丁修好车子了，



▲你车炸了！这话对老司机的杀伤力似乎比“你X炸了”更强，你们没看到他都要升天了么。

发动机还是有问题，踩油门的时候排气管会喷出火焰来。等园丁试完车并去通知Morgan来查看，玩家需要找一个没人注意的机会，用螺丝刀把车后方的油桶拧开，让其漏油，之后就可以躲在一边看戏了。

如果玩家来时按照笔者的建议走了地底下，那应该已经有扳手了，之后去车后方调查，将其修复，这样一来机会就完成了。这台车

4. 被园丁带过来的Morgan会尝试启动车子，随着漏油产生的爆炸，他会被直接炸死。老司机，不是这么好当的！

PS：玩家修好三轮车后，除了用来触发暗杀机会，也可以不使用这台车来杀人，而是在解决所有目标后，用其作为逃亡工具，可以解开一个挑战。



■本土化逃亡策略实行中！

●特殊成就/奖杯：Drop the Bass

要求对两个任务目标分别使用坠落暗杀和椰子砸爆头的暗杀。坠落暗杀中“Man Machine”机会可以搞定Jordan Cross，“On The House”机会中如果玩家没有“热情”地邀请Ken Morgan用脑袋感受马桶的清洁状况，就可以继续跟着他，等他走到阳台后将他推下楼即可。

椰子砸杀麻烦一点，先说Ken Morgan，玩家需要准备一份老鼠药，建议去除虫车旁边拿，就在轮胎旁，服装要用服务员服装。拿到药后，前往一楼左下角的餐厅，在厨房前会有一列食物，在Morgan快要进入餐厅时，在右边第二碟食物里下老鼠药，然后就可以走回大堂，向右边看，会发现一颗椰树上有一大串椰子。别呆在这里，向着B号楼的入口走一段路，会发现一个被椰树包围的休息区，走到最里面，蹲下拿出消音手枪瞄准刚才那串树上的椰子，然后用杀手本能观察，Morgan会来到树下呕吐，射击椰子然后立刻收起手枪，就可以看到Morgan被椰子砸死。



▲天降椰子的杀伤范围太大，连保镖都要陪葬，和天降正义有得一拼嘛。



▲在大堂里种能够随时砸死人的椰子树，这种迷之安全意识是从而何来……

而砸死Jordan Cross相对简单一些，用的是“Bugman”机会，步骤基本一致，只是最后用杀虫药昏迷了全部人之后，需要把Cross拉到椰子下方，然后射击椰子让其被砸死，建议是等他走向休息的座位时下毒，他需要经过一颗长满椰子的树，如果位置恰当，玩家甚至都不需要搬动他，直接开枪就可以让他被椰子砸死。

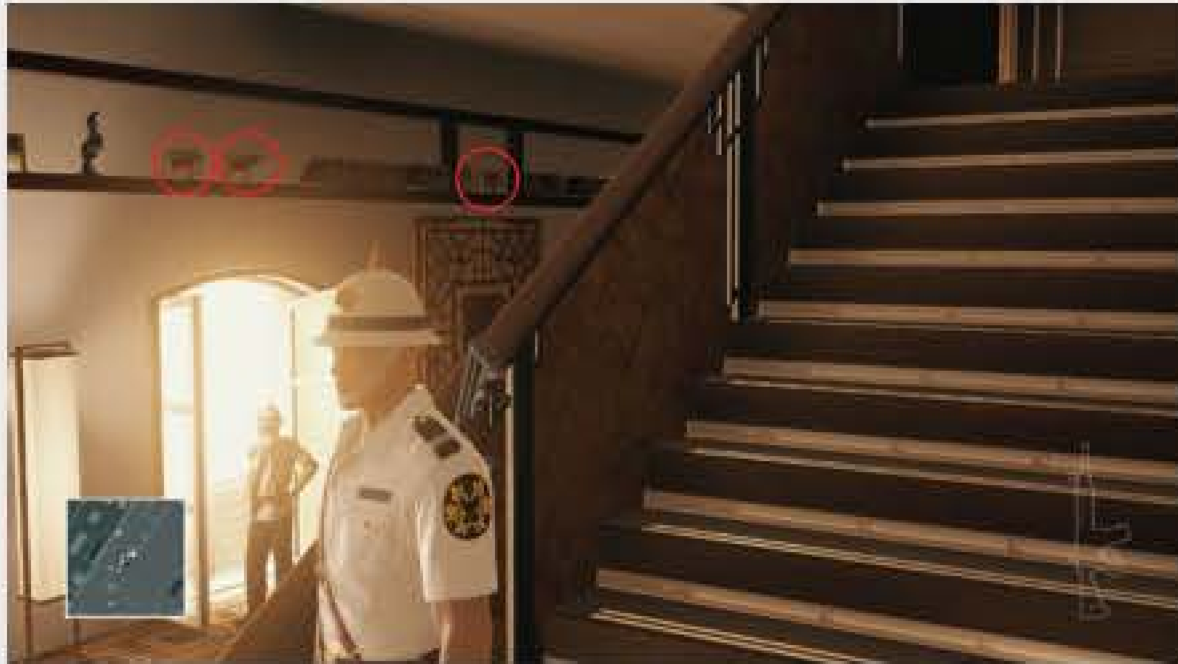
PS：给Morgan一次下毒不成功也没关系，可以多等几个来回，他会选择不同的菜尝试，总会有中招的时候。如果觉得成功率不够高，可以多搜刮一点老鼠药来给几道菜都下药，提高成功率。确定Morgan是否有吃下老鼠药也很简单，下药之后的菜会失去下药的判定，而他吃过之后，判定会重新出现。

●特殊成就/奖杯：Elephants Never Forget

没想到在作品的第四章里面，《杀手47》竟然也搞起了收集。在B号大楼顶层的皇后级豪华套房（就是“On The House”机会中玩家带Ken Morgan去检查的那一间）里藏了18只黄金大象，玩家需要将他们一一找出来，然后用枪械射碎，最后走到码头区域时，就会听到一声大象的悲鸣。18个大象位置如下：



▲书柜上有3只，进入房间后来到大厅，然后走到左边的楼梯处，走上楼梯后回头看向后方的书柜就能看到。

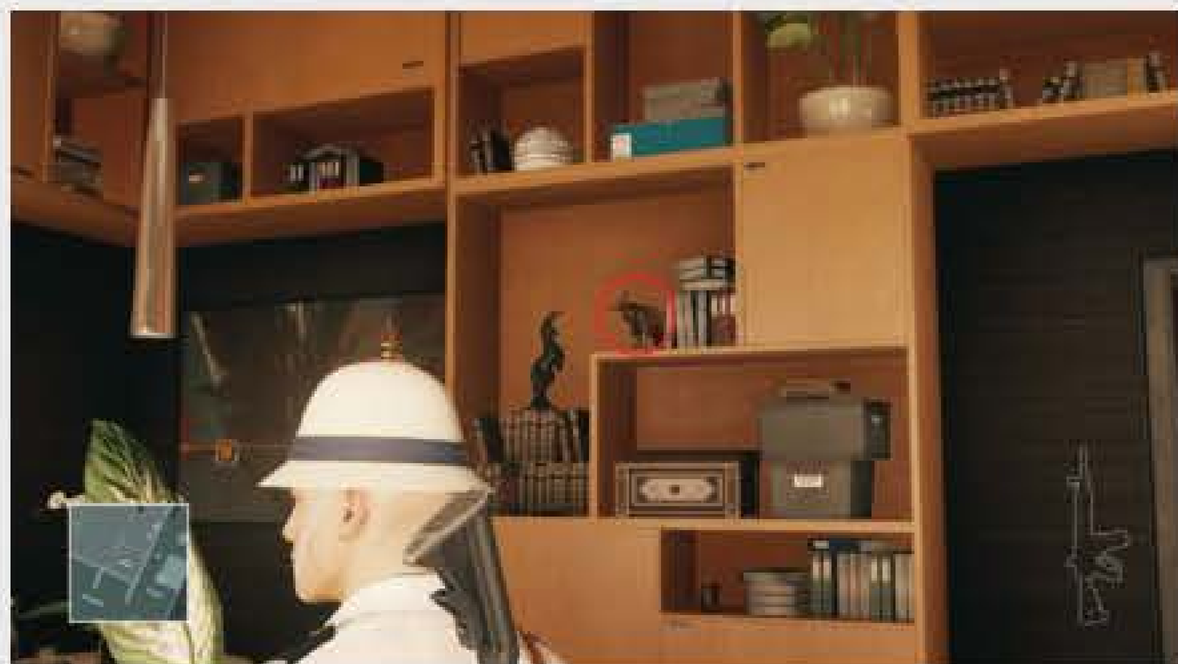


▲屋顶内沿上的3只，解决书柜的大象后往右后方转身就能看到。



▲另一个书柜上有2只，就在楼梯后方正对着的书柜上。





▲书房里有2只，从书柜左方的门入内，面对书桌正面，左方的柜子上有1只，后方的柜子上有1只。（有其他大象雕像，但不是金色的）



▲厕所旁书柜上有1只，从另一扇门离开书房后，向右前方的楼梯下方走，走到后回头看向厕所方向的书柜就可以找到。

▶钢琴旁内屋檐上有1只，搞定书柜的大象后往右看，看到钢琴后抬起视角往稍微左一点看。





▲楼梯正对的书柜上有3只，走到楼梯正面，往上走一小段然后回头，身后的书柜上，其中1只在最左上角，要仔细看才不会漏。



▲顶层豪华套房的书柜里有3只，走上楼梯后，进入右边第一扇门，经过一个小花园后来到豪华套房的内部，这时候看向左前方会看到一个书柜，大象就在上面，这就是最后3只大象。

PS：建议玩家换上警卫的衣服再去皇后级豪华套房，一来入内不会被拦住，二来用枪不会被怀疑，只要在产生枪声时尽量保持潜行并且动作够快，就不会被其他警卫逮住。如果看到屏幕上提示有人听到枪声，就立刻收枪走开，等嫌疑消失后再掏枪继续射。

●常规成就/奖杯列表

除了上文的两个特殊成就/奖杯，其他的就是老一套内容了，下面用列表列出，方便大家查询。

成就/奖杯名称	解锁条件
Shining Bright	完成Club 27关卡。
Guest Starring	完成Club 27关卡中的所有机会。
Bangkok Escalated	完成曼谷地图的一个5级的升级契约关卡。
Scouting for Talent	选择一个非默认的开始地点和偷运物品地点。
One Night In Bangkok	曼谷关卡熟练度达到了20级。



PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐



随着 8 月末的到来，大作潮也如约而来。无论是将于八月底发售中文版《绯夜传说》、《杀出重围 人类革命》，还是 9 月 15 日发售的《女神异闻录 5》，不管你是喜欢美式还是日式游戏，你都可以玩上一段时间。即将到来的 TGS 也算得上今年夏天游戏界的盛事之一，想必也会有不少喜闻乐见的消息和新作释出。如果说真有什么坏消息的话……还是学生党的各位读者，祝你们开学愉快。

最新系统	PS4:3.55版本	PSV:3.61版本	PS3:4.80版本

这可是无修正版本啊 PS2 游戏《靛蓝预言》PS4 版美服上线

PS4

PS2 游戏《靛蓝预言》是 Quantic Dream 开发的一款于 2005 年发售的冒险类游戏。和 Quantic Dream 后来的游戏《暴雨》以及《超凡双生》类似，本作有着电影般的表现手法以及非线性的游戏流程，虽然有着后期剧情暴走的缺点，但在当时依然给玩家留下了深刻的印象。

本作的重制版已于 8 月 9 日在 PSN 美服上线，售价为 14.99 美元。值得一提的是，本作并不是以美版为基础重制，而是以当年没修正过过激剧情的欧版为基础，且对应奖杯系统，想重温本作的玩家不妨买一个来玩玩。

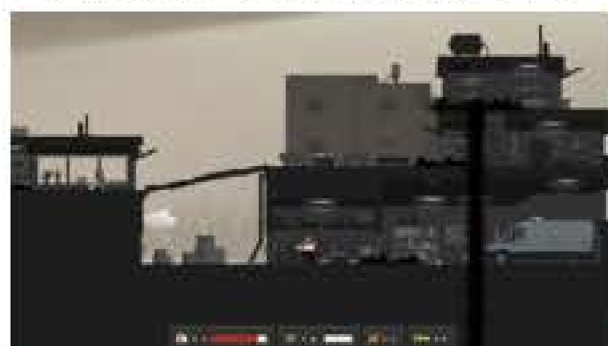




快上车没时间解释了！独立游戏《最后一站》将登陆 PS4

PS4

在独立游戏《最后一站》(《The Final Station》) 中，玩家将会扮演列车长，驾驶着列车在末世的铁轨上奔驰并把生还者们送到目的地。



在这款剧情有点类似电影《雪国列车》的独立游戏中，共分成 5 个章节，玩家需要驾驶着列车到达各个被遗弃的车站，然后搜索生还者以及物资。利用物资强化自己以保证列车能继续运作，然后尽你所能拯救和满足列车上的生还者。本作将会在 8 月 30 日登陆美服 PSN 商店。



向诸神证明自己的实力吧！《巨人 终极版》即将发售

PS4

《巨人》(Jotun) 是去年 9 月于 PC 平台发售的一款动作冒险游戏，“Jotun” 为挪威语，意思是古时诺尔斯神话中的一名巨人的名字。玩家操作由于因淹死而失去了荣耀的维京战士 Thora，为了能进入瓦尔哈拉并且向众神证明自己的实力而踏上讨伐巨人的旅程。游戏的音乐和氛围营造都相当出色，虽然游戏语言为英文，但是无论是故事讲述者还是角色语音都为挪威语。玩家需要在对应了不同北欧神话背景的场景中探索并讨伐巨人，每一个巨人不光体型庞大，还有着不同的能力，玩家需要利用自己的智慧才能获得一场场体型悬殊的死斗。



《巨人 终极版》为本作的 PS4 版，在原版的基础上加入了全新的“瓦尔哈拉模式”。这个模式类似于 Boss Rush，玩家可以自由地挑战游戏的 BOSS 以及其强化版本。本作将于 9 月 9 日登陆美服 PSN 商店。



PlayStation Now 服务即将登陆 PC

PS4 PS3 PSV

索尼于 8 月 23 日正式宣布 PlayStation Now 服务即将登陆 PC 平台，该应用将首先在欧洲部分地区推出，并在之后登陆北美地区，但是具体时间未定。PlayStation Now 类似于一种租赁服务，包括《神秘海域》、《战神》、《瑞奇与叮当》、《最后生还者》和《风之旅人》等等 PS 平台独占游戏将会首次登陆 PC，并让更多的玩家可以体验到这些游戏的乐趣，其支持游戏数量有超过 400 个。

PlayStation Now 对 PC 系统的要求如下：

Windows 7(SP1)、8.1、10

3.5GHz Intel Core i3 或 3.8GHz AMD A10 以上

300MB 的硬盘空间以上

2GB 运行内存以上

声卡、USB 接口

此外，索尼还同时公布了一款可以用来连接 PS4 手柄和 PC/Mac 的 USB 无线接收器。该设备将于 9 月初发售，售价为 24.99 美元。接收器不仅可以与 PlayStation Now 搭配使用，还可以配合 PS4 的串流游戏功能使用。当然，这个设备并不是必须的，玩家依然可以利用 USB 线来连接手柄与 PC。

可惜的是，就现在而言，这项服务对于国内玩家来说意义不大，毕竟这项服务需要至少 5Mbps 的网速才能正常使用。





SIE 香港将在 9 月 8 日举行亚洲发布会 PS4 Slim 疑遭泄露

PS4

SIE 香港将会于 2016 年 9 月 8 日在香港召开 PlayStation 亚洲发布会，届时将会有重要消息以及 PlayStation VR 相关的新消息公布，关于发布会的具体时间还没确定，官方会在之后公布。值得一提的是，索尼也会在美国当地时间 9 月 7 日下午 3 点举行 PlayStation Meeting。鉴于两个发布会是在同一天举办，其重要性可想而知。另外上一届 PlayStation Meeting 举办已经是在 2013 年初，上一次发布会的最重磅消息便是 PS4 的公布，因此有不少人认为此次发布会正是公布新型号 PS4 的最佳舞台。

而根据《华尔街日报》的报道，索尼将于 9 月公布两个新型号的 PS4：传言中性能更强的 PS4 NEO 和体型更小的 PS4 Slim。前者尚未露出其庐山真面目，后者却早早被泄露了真身。虽然真伪不明，但英国线上交易网站 Gumtree 的一名卖家泄露了尚未上市的 PS4 新型主机，并声称其会在几周内上市。从其泄露的照片来看，这台主机极有可能是 PS4 Slim。当然，照片的真伪尚未确定，而索尼对此也没作出更多的回应，网站上的照片也很快遭到删除。





▲疑遭泄露的 PS4 Slim 照片

《最终幻想 世界》限定版 PSV 公布 将于游戏同步推出

PS4 PSV

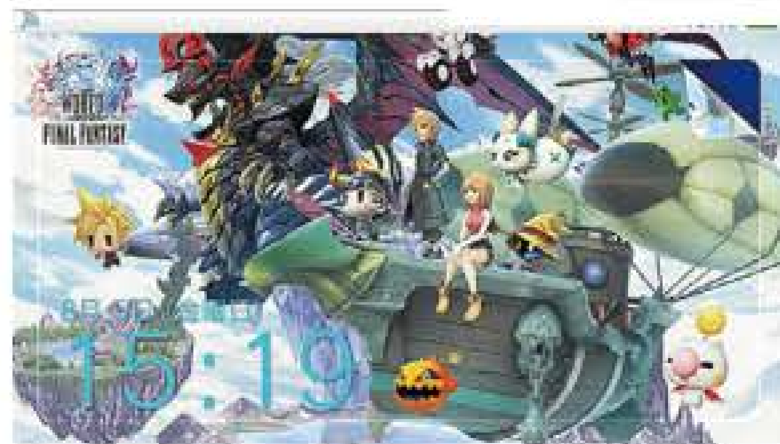
将于 10 月 27 日发售的 PS4/PSV 游戏《最终幻想 世界》将推出限定版 PSV。和游戏中角色"可大可小"的设定类似，其限定版主机同样分成"迷你"以及"大人"两个版本，其价格为 20980 日元（不含税）。

这两款限定 PSV 主机分别以黑色与白色为基底，并根据游戏中男女主角不同的头身比状态分为白色的"迷你"版与黑色的"大人"版，限定机内还自带《最终幻想 世界》的 PSV 原创主题与包装。值得一提的是，这个套装并不包含游戏本体。



▶"迷你"版

▶"大人"版



■原创主题





XBOX STYLE

最近有很多玩家表示，在浏览 Xbox 成就列表时，能看到各种 PC 游戏，例如《炉石传说》、《魔兽世界》，甚至还有一大堆 STEAM 游戏。这不免让人感到有些疑惑：难道这些游戏统统都要上 Xbox 了？还是说微软已经彻底打通了 Xbox 和 PC 的墙？

其实答案是两者皆非。此功能仅限于 Windows 10，相当于是一个最近玩过的游戏列表，不限 Xbox 平台。各位成就犯完美厨不用担心。



Xbox One云存档秘技

众所周知，Xbox One 采用了云存档的方式，其好处是再也不用担心存档丢失，但坏处就是我的存档不能由我做主了。举个例子，对于一些全程采用自动存档、不能手动保存的游戏来说，如果想通过反复读档来确保获得自己想要的结果，就没有办法了。不过云存档终究不是实时进行的，于是就有了以下的秘技：

1. 在达到作出行动之前的状态后，存档并返回标题画面，静候 10 ~ 15 分钟，等该状态的存档被自动同步于云端。

2. 进入游戏作出行动查看结果，如果不是自己想要的结果，立刻按导航键回到 Xbox One 系统主界面，按 MENU 键选择 Manage Game，当光标停在 Saved data 上时按 MENU 键，选择 Delete from console（从主机中删除）。之后同样再删除一次，即可将本地存档删除干净。注意一定不要选 Delete everywhere，这会把云端存档也删掉。

3. 删完后重新回到游戏，游戏会重新启动。由于没有本地存档，系统会自动从云端同步存档，之后进入游戏，你会发现又回到了之前的状态。

4. 重复 1、2、3 的过程，直至最终凹到你想要的结果。

此法可以用来开包、刷道具、自动战斗，十分方便。不过需要注意的是第 2 步的时间不能过长，否则云档会自动同步为最新的状态。另外对于一些数据保存在官方云端的游戏来说也无法使用。

如果担心时间过长而被同步到云端的话，还有更保险的办法，那就是离线尝试。如果失败，就先删存档，然后从云端同步回之前保存的进度，这样就不用担心时间问题了。但如果你是合购的话这一招就不灵了……



9月免费游戏公布

微软在官网公布了 9 月的免费游戏，分别是《Earthlock: Festival of Magic》、《刺客信条编年史 中国》、《极限竞速 地平线》、《镜之边缘》。《Earthlock: Festival of Magic》的开发商 Snowcastle 是一家独立游戏工作室，本作已开发了超过 4 年时间，曾于 E3 2014 上登场。游戏的故事发生于一个机械与魔法共存的异世界，玩法是回合制角色扮演游戏。从目前已经公布的画面来看，游戏画风非常不错，玩法也很值得研究。



《无双大蛇2 终极版》技巧&BUG

8 月的 Xbox LIVE 金会员免费游戏十分给力，送的是《无双大蛇 2 终极版》，相信各位已经玩上了。此次免费针对全部版本，由于港服的特殊性，在港服就可以一次性下载日、中、英三个版本，而且成就全部分开，可以刷上三遍。不过由于游戏全成就耗时十分夸张，相信没多少人会真的这么玩。

免费之后，有部分玩家发现本作的读盘时间十分夸张，每一场战斗要一两分钟，这显然不正常。经过调查，发现这是某个 DLC 和游戏版本不兼容所造成的。如果玩家遇到这样的问题，可以尝试把服装 DLC 逐个删除再进行游戏。据反映，最容易出现问题的 DLC 是《讨鬼传》联动服装。

这里再提供一条小秘技。本作全成就十分耗时，不过购买特定 DLC 之后可以大幅缩短游戏时间。这个 DLC 名为“无限模式 迷宫組合&新 BGM 追加組合”，售价仅为 25 元港币。该 DLC 会省去打仙武的烦恼，如果你有志于全成就的话，买这个 DLC 绝对超值。



不同凡响4.0 初步公开！

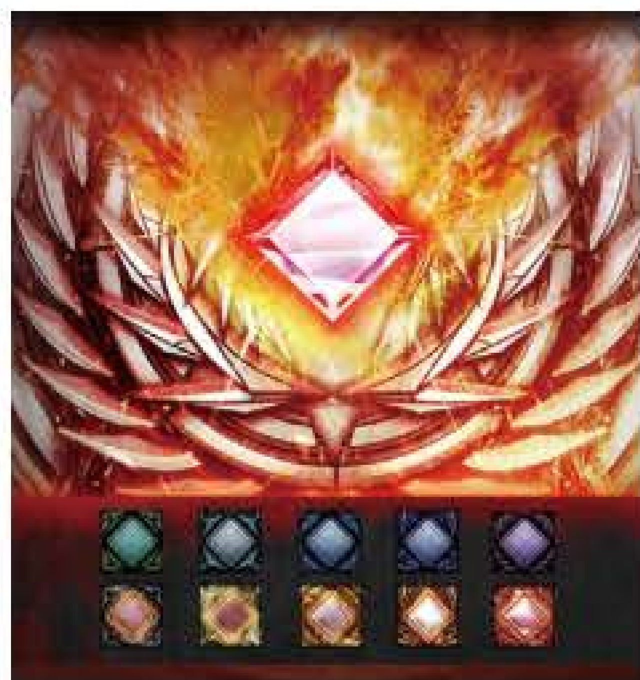
老玩家都知道，“《战争机器》系列”每作必有一个高难度成就，名为“不同凡响”。该成就在3代中的版本名为“不同凡响3.0”，要求极其变态。玩家需要完成65个黑甲勋章，其中包括所有联机模式各赢3000场、所有武器于联机模式中各杀6000人等，单是这一个成就就需要耗掉玩家数百小时的游戏时间。玩家不免会想：把一个成就设计得这么难，合适吗？不过前系列制作人Cliff B表示，“《战争机器》系列”成就的设计思路就是：只有真饭才能全成就。

随着开发商的变更，玩家不禁对《战争机器4》的成就也多了一些期待。不过The Coalition日前宣布本作依然存在名为“不同凡响4.0”的高难度成就，并公布了该成就的部分要求，包括：

- 疯狂难度通关
- 获得全勋带
- 转生10次
- 在所有模式中达到指定级别
- 3个未公布的持久战条件

从目前来看，4.0比起3.0来还是要简单一些。全勋带和全黑甲勋章相比，无论是难度还是耗时都要低不少。不过毕竟目前还没有公布全部条件，所以依然不能下结论。





另外官方还公布了《战争机器4》十转图标。《战争机器4》的多人部分最高为100级，达到100级之后可以选择转生，最高可达十转。每转生一次，除了独特的图标外还可以获得特别的道具包。

《泰坦天降2》公测报告

8月底，万众期待的《泰坦天降2》于PS4和Xbox One平台上开始了公测。由于担心PC版被破解，公测没有PC版的份儿。相信不少玩家早已将本作列入年底的购买清单，考虑到不少玩家应该都玩了公测，这里只进行一些简单介绍。

可以联机

要说本次公测的最大收获，莫过于确定了游戏可以正常联机。可能有些玩家会说，一个联机公测玩下来，你告诉我可以正常联机，这算什么收获？原因在于今年E3展后，有小道消息说本作将采用谷歌的服务器（类似《毁灭战士》）。由于众所周知的原因，如果真是这样的话，那么大家就可以当这游戏不存在了。事实上本作采用了混合服务器，最终确认PS4版和Xbox One版在国内均可正常联机。



上手感觉

这次公测给老玩家的最大感受，就是一个字：慢！无论是移动还是开火，整体感觉比初代慢了一个档次，个人对此表示有些不满。另外游戏画面进步不大，地图风格也和初代相仿。不过帧数倒是一如既往地稳定。

本作和初代的最大不同，在于召唤泰坦的槽不会随时间流逝而自动增加，玩家必须做出对团队有益的行动才能令槽增长。另外玩家中途加入战局时，也不会像初代那样直接赠送一个泰坦，而是仍需从0%开始奋斗。而槽增长的幅度随玩家的行动不同而有所区别，破坏敌人的泰坦是增长最明显的行动之一。而在驾驶泰坦时的一切行动都不会令槽重新增长。



模式介绍

这次公测提供了3种游戏模式，分别是赏金猎人、猎杀铁驭和抢点。

赏金猎人模式是全新的玩法。在该模式中地图会分波次刷新AI敌人，将其打死的话可以获得赏金。在每波结束后的间隙里把钱存入银行，即可令你的团队得分，最终先达到6000分的一方获胜。此模式的乐趣在于打死敌方玩家可以抢走其身上赏金的一半，因此在身怀重金时躲一躲是更好的选择。

猎杀铁驭是初代就有的模式，支持8对8的战斗。

抢点：抢点也是初代就有的模式，不过这次的抢点增加了强化的设定。把点抢下来之后，如果我方持续占领该点，即可强化防守。强化完成后，得分的速度会增加。另外敌人要想抢回来的时候也要多花一些时间。

泰坦

这次的泰坦有了很大不同。本作的泰坦依然分为好几类，公测中可以使用两类泰坦。不过和初代不同的是，玩家并不能大幅修改泰坦的装备，每类泰坦的武器、核心和主动技能都是固定的，只有外观和被动技能能改。

这次泰坦将不再有充能护盾，取而代之的是电池设定。玩家可以在地图上寻找电池，把电池安放到我方的泰坦上，即可附加护盾并恢复耐久值。相反这次玩家控制人类战士跳到敌方的泰坦上后，不再是像初代那样直接开枪攻击，而是取下敌方泰坦的电池并扔进一颗手雷。

新系统

本作取消了初代的强化卡设定，引入了强化武器（AMPED WEAPONS）。同样是打死敌人后积蓄能量，全满之后即可按←发动。在公测中出现的强化武器包括主武器强化、释放自爆机器人等。

铁驭在本作中追加了不少新装备，其中最值得一提的是钩爪。使用后玩家会射出一根绳索，如果是射中不可移动的物体，玩家会唰地一下移动过去。而如果是射中敌人的话，可以把敌人抓过来处决，十分帅气。

另外这次铁驭和泰坦的头上会出现血条，方便玩家掌握对方的残血量。



这次公测下来，给人的感受就是2代的进化不大。当然对于PS4玩家来说，新鲜感无疑是充分的。现在对于游戏素质下结论还为时过早，而且这次游戏还加入了单人战役。总而言之，喜欢对战射击的朋友，尤其是PS4玩家，本作绝对是今年必玩之作。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



近期盛传任天堂将在九月正式公布代号“NX”次世代主机的详情，此外手游方面还可以期待一下《动物之森》和《火焰之纹章》新作的正式公布。按照官方发售表来看，九月之后确实是已经没有多少第一方新作。就算NX继续按兵不动，也应该到了介绍秋季乃至下半年新游戏的时候了吧。

《噗哟噗哟》25周年纪念作发售日确定

世嘉近日公布了《噗哟噗哟》25周年纪念作《噗哟噗哟编年史》的正式发售日为12月8日，普通版价格5490日元，而包含了“25周年纪念原声集”等收藏品的限定版价格则是9490日元。

由Compile制作的“《噗哟噗哟》系列”作为RPG《魔导物语》的衍生作品，自1991年诞生以来赢得了不少忠实粉丝，因为在消除游戏中加入了对战要素而制造了一股“噗哟噗哟热潮”。而在3DS的最新作《噗哟噗哟编年史》作为25周年纪念作品，则是在单人、多人和网络对战模式之外加入了“RPG模式”。在这个模式里面，玩家要扮演成为了勇者的阿露露，为了从异世界回到原本的世界而进行一段冒险旅程。除了组成队伍和培养角色，RPG模式还采用了新的游戏规则“技能对战”。在消除噗哟噗哟的对战中，存在HP和技能的设定，通过发动角色的技能，就可以给对手造成巨大的伤害。


▲初回封入特典为3DS系统主题下载码。



▲本作为RPG，上屏画面也随之变成了3D。

《智龙迷城X 神之章/龙之章》“降临任务”开始配信

3DS游戏《智龙迷城X 神之章/龙之章》从8月底开始将陆续配信“降临任务”，第一弹配信的魔物对应两个版本分别是《神之章》的“神王妃·赫拉”和《龙之章》的“赤龙唤士·索尼娅”。只要进行联网通信即可获得相应的任务票券，然后进入任务进行挑战。每个降临任务分成了多个阶层，玩家需要打倒在途中阻拦的强力魔物，最终到达最深处击败头目。挑战成功的话即可将配信的魔物收入队伍之中。如果跟不同版本的玩家协力游玩，也可以获得其版本对应的降临魔物。

▼赤龙唤士·索尼娅：全部转珠变成火、暗属性。

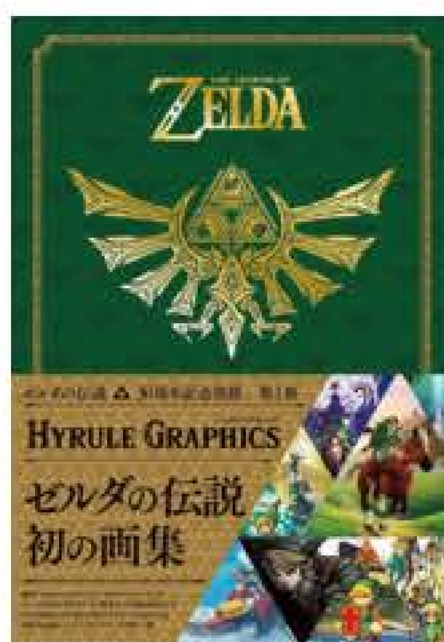


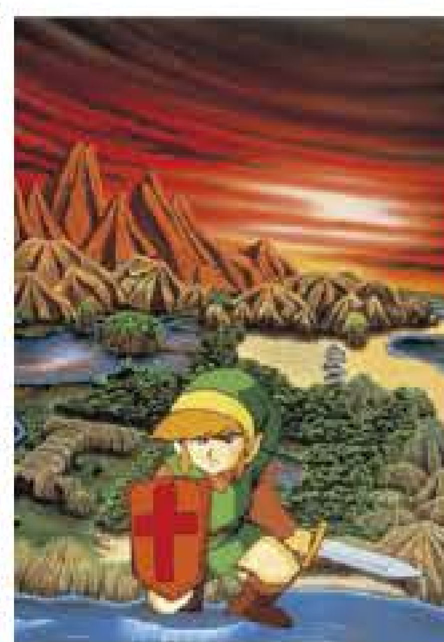

▲神王妃·赫拉：减少敌方30%的HP，在1回合之内恶魔属性的攻击力变成2.5倍。

《塞尔达传说》系列首部官方画集发售

2016年是初代《塞尔达传说》诞生30周年，除了在早前公布了从10月1日起将在日本京都、东京和名古屋举办主题交响音乐会之外，官方还准备了各种周边产品让玩家们买买买。而在8月底就发售了系列首部官方画集《THE LEGEND OF ZELDA HYRULE GRAPHICS》。这是30周年纪念书籍（共3本）的第一弹，收录了从初代《塞尔达传说》到3DS的《塞尔达传说 三角力量英雄》24部作品共计2000张以上的美术插图，页数也达到了416页，囊括了角色、道具和场景等图画。此外还收录了对任天堂设计师们的访谈文章，非常值得玩家们收藏。







《苍蓝雷霆 神枪伏特》1+2合集实体版发售

3DS平台的下载游戏《苍蓝雷霆 神枪伏特》由制作洛克人系列而著名的Inti Creates开发，稻船敬二监修，是一款强调连续杀敌的2D横版动作游戏。随着续作《苍蓝雷霆 神枪伏特 爪》的正式配信，包含了两代作品的实体版也同时推出了。续作除了可以操作主角**ガンヴォルト**之外，还加入了他的对手角色**アキュラ**，其特性是可以复制BOSS的能力。值得一提的是，本作支持《铲子骑士》的amiibo，读取之后可以挑战强力的铲子骑士，击败他就能入手稀有的装备配方。




■挑战铲子骑士。

栏目主持 筒子君

游运汇

GAME GAMES

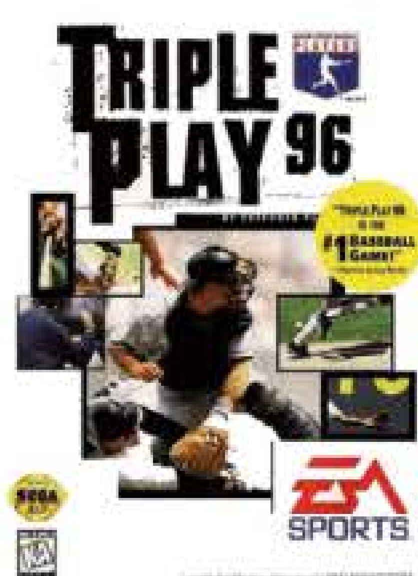
因为400期的制作八月份的前半个月空前的忙碌，在加上时差的影响，编辑部今年对于奥运会的讨论气氛据各位前辈们所说比以往淡了不少。而当大家缓过劲来奥运会已经迎来了闭幕，原本在这个特殊时段其实该介绍一下相关的游戏，但是准备上还有些不充分，所以还是先将之前的棒球主题收尾，之后再为大家介绍和奥运会有关的游戏内容。

随着 PlayStation 初代主机的横空出世，任天堂在整个八十年代电视游戏行业的霸权宣告终结，一时间众多厂商也纷纷归顺索尼。而当时的 PlayStation 主机在年龄层定位上也开始和任系主机产生更多的差异，所以棒球游戏开始扎堆登陆 PlayStation 主机。

改朝换代

机能强劲的 PlayStation 主机发行后，游戏厂商似乎看到了无限的可能，转投索尼后几乎清一色的将画面进化定义为棒球游戏的发展方向。在 1996~1997 这两年，很多棒球游戏在命名上都有一个固定的套路——3D 或者 VR，当然彼时这两个词还并不是现如今的意思，它们分别指代的也只是 3D 建模和虚拟现实的画面体验而已。这个时期内，EA 展现出了自己体育游戏大厂的本色，丰富起自家运动游戏阵容深度，推出了名为《Triple Play》的棒球游戏系列。

这个系列自 1995 年推出首作，在短短的六年内就发行了多款作品，不过最后几年这个品牌出现了较多的恶评，EA Sports 只能停止了此系列的开发。在《Triple Play 2002》之后，EA Sports 为此系列改头换面，推出了全新的棒球系列《MVP Baseball》，不过内容上并没有翻天覆地的进步，而巧合的是这个系列也是个比较短命的存在。2005 年，因为 Take-Two 拿到了 MLB 联盟的独家授权，EA Sports 只能转作 NCAA 大学棒球比赛，就此系列销量一蹶不振，2008 年正式宣告系列终结，《MVP Baseball》这个牌子的存活时间恰好也只有六年。经历了这两次失败之后，EA Sports 将开发重心转移，停止了对棒球游戏的开发。



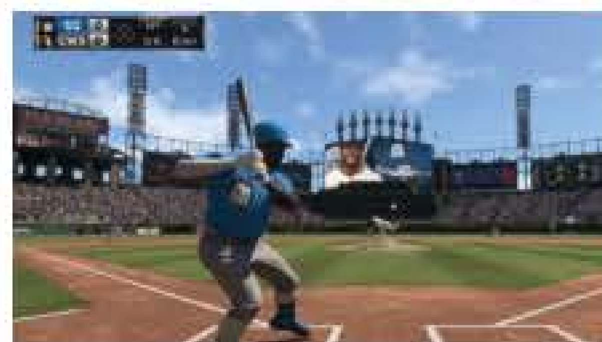


▲从《Triple Play 96》到《MVP 07: NCAA Baseball》EA旗下的棒球游戏可谓命运多舛。

除了 EA 以外，作为第一方的索尼也已经开始为自家的主机打造棒球游戏。当时 SCEA 为 PlayStation 开发的第一款棒球游戏名为——《MLB Pennant Race》，本作之后索尼在续作中将游戏名改为了"MLB+年份"的方式。自首作发售后，此系列一直表现稳定，2003 年 PlayStation 正式完成世代的交接后，SCEA 继续将这个系列带到 PS2 平台，对应年份的《MLB 2004》就是 PS2 平台上的首款作品。值得一提的是这个系列中途曾交由 989 Sports 工作室进行开发，不过在 2005 年这个小组正式解散，SCEA 又重新接回棒球游戏的担子，在 2006 年发行了名为《MLB '06: The Show》的作品，并将这个系列一直发展壮大至今，在今年的三月系列发行了第十一款作品《MLB The Show 16》。值得一提的是，《MLB The Show 16》也是系列连续推出的第十一款作品，而这个品牌也是索尼第一方目前惟一的年货游戏。



▲《MLB Pennant Race》



▲PS4上面的《MLB The Show 16》已经极为真实。



◀989 Sports解散前还在PSP主机上开发了独占的《MLB》系列作品，直到2015年的这十年间索尼后续的棒球游戏作品也都登陆了自家的掌机平台。

未尽之战

横空出世的索尼虽然打破了任天堂在家用主机方面的垄断，但这家老牌厂商自然不会乖乖束手就擒，加上仍旧有许多厂商支持，任天堂的主机上也有一些可以和索尼一较高下的棒球游戏作品。

1999 年，任天堂自己开发了一款名为《Ken Griffey, Jr.'s Slugfest》的作品，本作的建模多边形数要高于索尼同期的棒球作品，不过画面偏暗，整体效果上也稍逊一筹。操作上本作在画面中加入了许多辅助参照，让新手玩家更轻松地游戏。玩法上本作也与时俱进加入了联盟模式和自建球员的功能，为玩家提供了更多可游玩的内容。可能因为任天堂发现开发棒球游戏终究不是自己的强项，之后就很少再开发真实系棒球游戏了。

沉寂了多年之后，任天堂在 NGC 平台上再次发力，将马里奥大叔和棒球相结合，推出了《Mario Superstar Baseball》，为玩家带来了全新的棒球体验。游戏中包含了任天堂旗下的一众知名角色，他们被分为全能、技巧、速度和力量四

大类型，在比赛之前玩家需要根据不同角色的特性将他们安排在赛场的不同位置上以发挥最大作用。这些角色不仅能力上有所不同，每位角色的动作也很有特色，在当时那个所有棒球游戏都还在追求真实的大环境下，可谓是一股难得的清流。在本作之后任天堂还为后来的Wii主机打造了类似的棒球游戏——《Mario Super Sluggers》，在Wii主机独特操作方式的支持下，虽然《Mario Super Sluggers》的风格依旧比较夸张，不过游戏体验却变得空前真实。



▲大金刚可以直接使用带着拳套的双手击球。



▶因为包含了棒球模式，任天堂的《Wii Sports》也被当做是棒球游戏看待，而它在全球超过一亿套的销量，对于其他棒球游戏而言已经成了无法逾越的高山。

诸侯列传

在棒球游戏领域，有一家公司是不得不提的，那就是世嘉。作为最早尝试棒球游戏开发的公司，世嘉早在1983年就在街机平台发行了自家的第一款棒球游戏。在最初还从事硬件发行时，世嘉开发的棒球游戏大多服务于自家的主机，其中最有名的棒球游戏品牌《World Series Baseball》最早于1994年登陆世嘉Genesis主机，自第二作开始以年份来区分作品。系列连续开发多年之后，世嘉在本作首次登陆DC主机时，将游戏名更改为了《World Series Baseball 2K》。不过众所周知，后来世嘉在硬件领域节节败退，不得已之下将旗下很多游戏品牌卖给了其他厂商，《World Series Baseball 2K》就是其中之一。比较有趣的是，接手《World Series Baseball 2K》的Take-Two十分重视本作的发展，所以后来争取到了MLB的授权，并起诉了EA的《MVP Baseball》的侵权行为，直接导致EA退出了棒球游戏领域。

和2K Sports放弃了棒球游戏的开发不同，由Namco打造的《R.B.I. Baseball》则是走上了另外一条道路。系列早年曾连续推出过几部作品，不过很快陷入了瓶颈，所以自95年之后就几乎消失在了玩家的视线之中。而就当大家差不多要忘掉这个系列的时候，Namco却突然在时隔多年之后推出了系列新作《R.B.I. Baseball 14》，而且还登陆了XOne和PS4平台，而巧合的是这个系列复活的那年也恰好是《World Series Baseball 2K》系列决定终止开发的一年。虽然老牌子复活是一件好事，不过目前这几款作品的素质都不高，游戏画面虽然达到了现世代的基本要求，不过细节上还是有诸多不足。



▲《World Series Baseball 2K13》全球销量仅为63万，疲乏的销量表现直接导致了系列的终结。



■物理引擎的效果十分奇怪，球员的动作看起来毫无力道。

棒球之外的棒球游戏

因为棒球运动本身普及程度的问题，其实国内真正深入接触这些运动的玩家终归还是少数，喜爱棒球游戏的群体也不太大。不过在所有棒球游戏中，有一款一定是大家都玩过或者知道的游戏——《忍者棒球》。这款最初只在街机平台推出的作品中，有四名风格迥异的可操作角色，游戏方式是当时极为流行的横版动作，敌人则全部由与棒球相关的各种元素组成。这款游戏在当时看来画面表现已经十分出色，角色的招式设定也很是炫酷，受到伤害时主角和敌人还会露出贱萌的表情。加上适中的游戏难度，虽然游戏的流程不算太长，不过还是有不少玩家乐于将自己手中的游戏币花在本作身上。



结语

因为有着较为容易还原的玩法，早年间棒球游戏拥有过自己的辉煌，曾经也有众多厂商争相打造相关的游戏作品。不过因为运动本身推广的不力，现在棒球运动在全球的影响力和足球、篮球等运动早已不可同日而语。粉丝群体基数的不足，也导致了相关游戏的销量疲软，游戏厂商只能将资源投入到收益更多的项目里面。如今的业界也就只有我们最初提到的Konami的《实况力量职业棒球》和索尼第一方的《MLB The Show》还能保持稳定的收益。其中《实况力量职业棒球》自携带设备起家，开辟了以育成内容为主的独特道路；而《MLB The Show》则在真实还原方面做到了极致，棒球爱好者最广的日本和北美两地的玩家也几乎被它们瓜分。在这样的环境之下，可能近年来我们都很难看到其他棒球游戏的品牌崛起了。



多边共享 Fun Factory

其他



筒子君 提供

从此告别站票——Sitpack便携式人体工程学座椅





Sitpack 座椅收纳起来时是一个仅有 16.8 厘米长，直径 6.6 厘米的圆柱体，大小约等于一个 500 毫升的易拉罐，十分便于携带。Sitpack 的结构和折叠伞比较类似，主支撑结构可伸缩，展开后可在 17~87 厘米之间进行分段调节。支撑柱调节时采用了类似螺丝扣一样的设计，只要握住上下两端逆向旋转半圈就可以将长度固定。顶端打开后就是坐垫部分，宽度为 33.6 厘米，打开后呈现 T 字型。由聚碳酸酯材料组成的 Sitpack 具有很高的强度和冲击强度，最多可支撑 130 公斤的重量，而自身重量则仅有 380 克。不过因为使用人体力学作为支撑坐姿方面有一定要求，并不能摊坐在 Sitpack 上获得全方位的放松。

周边



初心者 提供

只有壕才能填满的“宝可梦图鉴”

《精灵宝可梦 Go》在世界各地掀起的追捧热潮相信各位都有所耳闻，在最初的游戏版本中呈现了第一世代宝可梦，可谓情怀满满。或许被这款游戏所激发，近日更是有人通过 NIKEid 定制系统来还原了这初代的 No.001~No.151 图鉴。



虽然这并不是有偿广告但是没错，所谓的 NIKEid 就是 Nike 提供的运动鞋自定义服务，从跑鞋、篮球鞋、足球鞋到休闲鞋种类齐全。而 Pokemon NIKE iD 计划就是看中了这些可以自由混搭的鞋类、设计和颜色之丰富，订制出来的鞋子确实也能让人马上联想到对应的宝可梦。

Pokemon NIKE iD 建立了一个 Tumblr 站点（pokeid.tumblr.com），已经将第一世代宝可梦的鞋子都设计了出来。



如果想要提交自己的定制方案，也可以按照他们的步骤来尝试一下：1. 登陆 nikeid.com 选择要定制的鞋类；2. 在宝可梦图鉴选择一只宝可梦，到 pokepalettes.com 用图鉴编号查询其配色作为参考；3. 在 nikeid.com 对鞋子的每个部件进行修改，完成之后点击分享，将获取到的链接提交到 Pokemon NIKE iD。

NIKEid 在中国也有提供服务，要是你足够土豪的话甚至可以逐个买下来，将这个 Pokemon NIKE iD 图鉴填满！



周边

八重樱 提供

PLAY ARTS改《最终幻想Ⅶ 圣子降临》萨菲罗斯 可动模型

这是史克威尔·艾尼克斯旗下的模型品牌“PLAY ARTS 改”系列的最新作品，高约 29cm，选用了人气角色萨菲罗斯在《圣子降临》中的造型，飘逸的银发、透着魔晃光泽的双眸、以及巨大的片翼翅膀，成功再现了剧中高潮部分萨菲罗斯登场时的魄力场面。除模型本体和翅膀外，还配有 4 只替换用手型和萨菲罗斯的爱刀“正宗”，并配有 PLAY ARTS 改的专用底座，方便玩家们把玩。值得一提的是，近几年“PLAY ARTS 改”系列在角色的面部刻画上有了很大程度的改进，基本已经接近了角色原本的模样，但是相对的，价格也是翻倍的提升，这款萨菲罗斯的定价已经高达 16000 日元了……不过我相信即便如此也是阻挡不住各位有爱人士乖乖打开钱包的吧？是时候为信仰再充一笔值了！







周边

稀饭 提供

HOTTOYS 1:6 合金压铸钢铁侠MK45测评

今次评测的机体，是 HOTTOYS 出品的 1:6 合金压铸钢铁侠 MK45，首先介绍一下这款模型在电影里面的背景。这部机甲是电影《复仇者联盟 2》中托尼参加索科威亚最终战时使用的机体，流线型的外观，经典的红金配色，和与以往完全不同的外观风格，让这部机体一经亮相便十分夺人眼球。特别是在处决奥创时，与雷神、幻势的组合技所展现出的强劲实力，更是给观众们留下了深刻的印象。想想看，这个组合技的两名队友一个是半神，一个是融合了心灵宝石之力的挂比，MK45 的战斗力如此可见一斑。

好了，背景故事就科普到这里，接下来进入测评。先来看看外包装：本品沿用了合金压铸的一贯包装风格，外盒正面是 MK45 的头部正面图片，两边是正面 LOGO 和图片的延续，盒子背面则是商品的开发信息，说实话，笔者觉得这款包装盒的设计和 MK43 太像了，就连主配色都非常一致，对于这款机体来说或许纯红色的包装才更合适一些。

配件方面很丰富，还算良心，这次的 mk45 除了主体以外配件有：一对发炮手、一对标配可动手、一对开炮特效手，两个激光特效件，脚底喷射特效件，一块战损替换胸甲，奥创附身的红眼杂兵残骸，残骸地台，一根黑色金属管和托裆支架，一根黑色软管和夹腰支架，以及电池说明书。

造型和涂装方面，是此款模型的亮点。先说涂装，本体涂装和前辈 MK43 一样具有微战损效果，且个人认为这次的微战损效果比 MK43 更加真实一些。漆面是这款 MK45 相比 MK43 来说最大的进化了，MK45 的漆面采用了高亮的电镀涂装，特别是面罩上的电镀金色，看上去漂亮又炫酷。另外本体的体型设计和以往铁人相比也是首次采用了流线型设计，可谓让人耳目一新，和电影相比较还是十分还原的。

可动以及细节方面。先说说可动，MK45 的可动性方面是让人很满意的，在保留了之前所有优点的前提下，如双肩拉出前摆关节、腰部二段拉伸关节、脚步拉伸关节、胯部拉伸增加可动性和接地性之外，还追加了小臂的二段拉伸关节，让本体的可动性甚至可玩性都更上了一个档次。值得肯定的是，这次腰部拉伸之后，两段关节之间的那片护甲是可动设计，比 MK43 有了更加广泛的可动范围，这是非常值得肯定的改变。细节方面，整体的隐藏开关机构已经通过几次合金压铸作品积累下的经验，在这一次做得非常不错了，不论是头部还是手臂，基本上找不出毛病；小臂的激光发射器采用了可动机关设计，只要上提就能开启，需要关闭则直接下压关闭，这个细节处理很不错，既方便又增加了可玩性；另外将胸甲拿掉之后，内部的机械细节与以往相比也有一定进步。然而即使优点不少，细节却还是存在缺点的，那就是背部的扰流板开启以后背面依然是大白板，没有任何内构，果然从 MK3 合金压铸之后扰流板的背面细节又成了奢望嘛……？







关于特效件和地台。说起来，MK45 的最大的槽点恐怕就是特效件了——透着一股廉价的味道，以至于笔者的特效件开炮造型手从来都没更换过，再加上不知道从哪盒 MG 高达里复刻出来的光剑特效件，笔者想说，还不如把这些“五毛系列”特效件取消换成真人头雕来的实在啊！要知道，这次没有真人头雕的配置对于一台决战机体来说并不公平，当年的 MK7 在现在来看真是要厚道多了。另外这次也毫不例外地没有脚底发光设计，这恐怕都成了广大铁人玩家的怨念了吧……

总结：HOTTOYS 在 2015 年第三季度公布了 1:6MK45 钢铁侠之后，曾在玩家群体中引发了一场骂战，大家愤怒地指责 HT 这款铁人缺乏诚意，其中最集中的恶评在于手心和脚底的五毛特效件、酷似高达的光剑特效以及无真人头雕这三个方面。

不过正所谓爱之深责之切，综合各方面公平地说，这款合金压铸钢铁侠 MK45 在造型、涂装都属一流作品。即使缺点是无真人头雕，以及饱受吐槽的“五毛”特效件，说他是目前 HT1：6 铁人里的精品之作可谓毫不夸张。另外从出货反馈来讲，也没发现存在“中奖”问题。价格目前呈现微微上涨趋势，不论你是铁人粉或是挑选入坑作品，选购这款都非常合适。

读编往来

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★本期制作期间，有3位朋友作为400期活动的幸运读者及代表来到编辑部作客。这3位朋友来自不同的省份，幺幺的天堂来自成都，如龙见参来自温州，赵涵来自哈尔滨。正是有了这么多天南地北的朋友支持，UCG才能一路走到今天，这里也要感谢大家的支持！

★下期会有一个关于本年度最受关注的沙箱游戏《黑手党3》的重磅内容。老读者应该记得，2012年7月，受日本Capcom总部的邀请，UCG作为中国大陆惟一一家受邀请媒体前往关西大阪的《生化危机6》开发总部探采访，这是国内游戏媒体首次获得这样的机会，意义重大。这次的《黑手党3》内部试玩同样是在开发商本部进行，稀饭将亲赴美国新奥尔良，全部内容将在401期杂志上刊出，敬请期待！

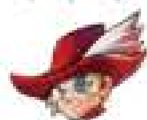
★近期UCG将有大量好货推出，包括400期纪念T恤、《血源诅咒》官方艺术设定集简体中文版、《杀出重围》官方周边，大家只要登陆UCG商场（http://shop.ucg.cn）即可浏览。在接下来的时间内我们还将推出更多好书好周边，请大家不断关注UCG！

★最近这里向大家道个歉。399期的时候在这里一时笔误，把400典藏的页数说成了400页。尽管封底和淘宝预定都已经写明是224页，但仍对部分朋友造成了误解。小编在这里给各位老爷叩首了！

南宁市 林润成：首先感谢《游戏机实用技术》陪我渡过了一个又一个快乐的日子。再者，感谢小编们为我们献上了一篇又一篇好文章，你们辛苦了！

要怎么样才能装作第二次给杂志写信的样子呢？为什么说是第二次，因为记得上次写信给UCG时是“2015大赏”。那是我第一次写信，当时本只是抱着给自己心仪的游戏投上一票的心态给大赏寄了选票。但万万没想到的是——我居然上杂志了！我居然上杂志了！我居然上杂志了！（因为很重要所以说三遍）当看到我的名字出现在杂志上时，顿时感到我人生19年攒下的RP值已经用尽才能如此荣幸地让小编们选中！（P.S.，虽然只是玩家感言）就这件事我能和小伙伴们吹三年！三年！三年！

吐槽一下，因为上了高三，每周只有周日下午能离校。每次狂奔到书店（连家也不回），UCG都卖完了！于是我只好网购！但是买一本不包邮，多买几次邮费都够多买好几本其他杂志了！（心痛我的小金库）



网购运费对学生的零用钱确实是增加了一点负担。如果一周只能回一次家的话，建议跟书店老板搞好关系，说不定成了熟客，老板就会给你留一本了！

编辑部 游戏风向标

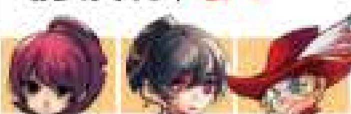
无人天空 | 3人



这才是真正的空间跃迁，能从游戏中跃迁到到PS4系统中！

——对于《无人天空》在星系跃迁时的报错跳出，余烬早已习以为常。

绯夜传说 | 3人



一本正经地胡说八道。

——秋沙雨面对着《绯夜传说》主线剧情里在讲解设定的环节中不断冒出的历代作梗时，如此吐槽道。

杀出重围 人类分裂 | 3人



强黑门锁，乱闯民宅，打晕全场，暗道全开，请叫我布拉格一霸亚当·詹森！

——为了探索场景和赚经验值已经无所不用其极的稀饭得意地说道。

新编登场！



在经过了几个月的实习，以及E3特刊与400期的考验之后，新小编“余烬”终于与各位读者见面啦！

大家好，我是《游戏机实用技术》的新小编，我叫做余烬。我是一名专业的心理学爱好者，虽然我确实是心理学专业的学生，但与该领域的专家相比还相去甚远，顶多算个爱好者吧。在游戏上，我是一名RPG爱好者，无论是日式还是美式，无论是老式还是新式，但凡它是一款正儿八经的RPG，我或多或少都有所接触。

在来到UCG之前的那段日子里，我一直在努力争取更深入的专业学习机会，希望着自己能够在多年深入的专业学习之后，用心理学去诠释游戏的艺术。只是，我的命运再一次告诉我“人生并没有规划，有的只是机缘巧合”，而正是因为这种机缘巧合，我来到了UCG，与各位亲爱的读者见面。我想，这些机缘巧合正是人生精彩的地方。

“余烬”这一小编名也正是在这种机缘巧合下诞生。在思考个人小编名时，我一直想取一个与心理学相关的名字。后来转念一想，心理学并非是能解决一切心理问题的完美药方，它仅仅是用科学的角度和方法，去唤醒那些沉睡在人们心中尚未熄灭的希望，而这不正是我们心中的那些“余烬”吗？

愿我们心中余烬的火光能够照耀出梦的方向，愿游戏能与我们一起向着梦的方向，前行。

Email 流星P： 不知不觉UCG已经400期了，先祝贺一下400期达成！从2002年刚上高中到2016年毕业工作了7年，16年间不间断地购买UCG，一路看着UCG的成长，就如同看着自己和UCG一起不断地长大，感触良多。14年间感谢有你的一路相伴，虽然曾经的玩伴如今已经多数不再玩游戏，但游戏和UCG带给我的感觉和种种感动一直没变。原本打算邮购这期，但可能因为固执，我还是始终喜欢在实体书店购买，觉得这才算是对UCG最大的尊敬，所以不惜冒着城市塞车的这个BOSS，从公司开车差不多一个半钟去到相熟的书店享受亲手触摸到杂志的那一刻。看到杂志的时候多少有些感慨，不管以后怎么样，我想对UCG讲的就是像你们说的那句话一样”我们想陪你玩更久”！感谢14年来你和我们一众主机玩家的一起走过的日子，更希望往后的500期、600期、700期甚至更远的时间里，在我的身边还能有油细鸡的一席位，谢谢你们！

Email 退坑保肝型炎焰君： 前几天第一次在UCG商城订购了全年的UCG杂志，这么多年来真是感慨万千。

第一次购买UCG是2002年的10月刊（如果没记错的话，因为每隔一阵子我都会清理掉旧刊来着。），那时候在街边小书店翻到一本介绍GBA《口袋妖怪 红宝石》的书，就买下来了，虽然当时上面只有一页关于《口袋妖怪》的内容。想想当初还是个满大街报刊亭都能买到UCG的时代呢。不过相较于很多不复存在的杂志而言，能看到UCG越办越好并迎来400期大寿真是太令人感到高兴了。

感谢UCG一路的陪伴，我从一个买不起GBA的初中生已经到了现在全主机制霸的上班族，也算圆了小时候的梦想。小时候一直觉得当UCG的小编应该很幸福，每天都能玩游戏。现在仔细一想要被强迫去玩自己不喜欢的游戏大概有时候也会很苦恼吧，愿大家都能保持长久的愉快心情。不知道有多少读者拿到书都是先看小编寄语的，这是我不知道什么时候开始养成的习惯，虽然也有关注一些小编（还有以前的老编）的微博，但是感觉是不太一样的，说来都是一些琐碎小事，但是不知道为什么就是觉得很有意思呢，特别是现在多了好多个小编寄语，真是能一次管饱呢（我在说什么？）。

关于电子版的杂志，订阅过一期，然而看着不太习惯，还是保持纸质刊的订阅，虽然曾经也有被UCG划破手指的阴影，但是每次拿到杂志就会感觉到小编们满满的心血，愿UCG越办越好。

Email 雪夜湖心亭独赏： 许久，一直拖了许久，直到离399期已有相当长的日子时，我才惊恐起来。

本来，我想先打个草稿，但我怕时间不多了，400期恐怕已经成形了，于是匆匆写下这封信。希望还来得及。

我与《游戏机实用技术》结识是在初二，那时我在收集关于《丧尸围城2》的攻略。我先是购入了《电子游戏软件》，再发现另一本更厚、攻略更详尽的杂志——《游戏机实用技术》。从那以后我与你便结下了深厚的情谊。我还记得第300期时，因我出手迟而没有得到第300期，我几次央求书店（我惟一知道的卖《游戏机实用技术》的店），都没有结果。再后来我便参加了中考，我还清楚的记得我考完那天，我去书店里，书店老板将从别的店买来的第300期给了我，我当时在想能得到必是我心诚则灵。到高中后，我已无时间去顾及你，因而我将你藏入我心里。

如今，4年过去了，我问自己，我是否还喜欢着你。若是喜欢，为何放假这么久都未曾入手一本？若是不喜欢，又为何写下这封信？我想你还是在我心里的，莫要嫌弃我，我愿与你重新开始，不离不弃。



Email 祭祀狼兽：时光过得飞快，我与 UCG 结缘已有 3 年了，这三年来我的精神食粮都是 UCG（笑），不管怎么样，300 期我错过了，400 期就不能再错过了，虽然现在好像已经错过了，23333。不要在意这些细节，在意都是⑨哦，总之呢，希望 UCG 能够继续越做越好，而且最近刚刚得知昨天（还是今天？）是老胜的 PSN100 级，说实话真的很羡慕你啊胜哥，你虽然早已不再青春，可你那热爱游戏的心却一直没变过，不忘初心，辛勤付出，我想这 100 级也许就是对胜哥最好的回报了吧！我希望中国的游戏界的明天会更美好，虽然黑夜很残酷，但再坚持一下，就能看到黎明了，毕竟有些事情真的是需要时间来改变，不是说改变就能改变的。



Email Zorro：正式入坑 UCG 是在哀鸿遍野、热血沸腾的高中时代。那时候对于他的最大不满是：太大本啦，上课看好难遮住啊！

咳咳……在时间要用在刀刃上的高中时代，用尽各种手段把《游戏机实用技术》一期不落地追了下来（主要是在语文课上看）。然后我在高考前一天晚上的晚自修看着《游戏机实用技术》第 372 期的《白狼传》看得正爽时（后来玩《昆特牌 3》也玩得好爽），就被语文老师华丽丽地抓住了。在她认真的把书翻过一遍后，和蔼可亲的语文老师微笑着把书收走了……这个故事告诉我们：战斗时要注意背后。

到现在上大学了，可以随心所欲、随时随地地看 UCG 了，然而我还是喜欢上课看。

对于 UCG，对于游戏，对于那片由想象力构筑而成的天空的热爱，永远不会消散。

而这一切，都是因为你们，你们这群游戏人。

相信你们对于游戏的热情、坚持，会传染更多更多的人。让更多的人去了解、去探索、去热爱这个虚拟而又真实的 GAME WORLD。

感谢你们，AND，祝贺 400 期 Gotcha！！！祝期期重版出来！我以后也会继续像守护姨夫的微笑般守护你们的！



上海市 吕学良：本人大叔一枚，读书时开始默默尾行 UCG，至今十数年了，如果不是因为机缘作怪，可能还是这么潜着。

记得自己最早接触的是红白机，是我父亲的朋友买的，玩了什么游戏记不清了，总之我父亲挺震撼的。以至于不久就用兑换券买了台美版任天堂（就是光枪套装的那一版），当时确实挺奢侈的，自己都搞不清怎么回事，只记得随机附送的《打野鸭》让自己欲罢不能。读小学后，能和表哥配合《魂斗罗》了（美版手柄不是十字键，太坑多了，直到表哥吵着父母把红白机请进了家，终于能愉快地蹲下了）。

FC 是我们的启蒙和童年，随后而来的 MD、SS、PS、PS2 则陪伴了我们的学校生活。一路走来，其实主机游戏已经是一种情怀和象征。随着工作、俗事的增多，真正能尽情游戏的时间很少。最新的主机还是会搬回家，有空路过游戏店，还是会买一些游戏（现在网上购买确实方便了），但是确实没空玩，现在想来很可惜，很无奈。

和社会脱节几年了。虽然每天忍受着内心的试炼，但当自己接到好不容易订阅到的 UCG 后，拂去浮云和虚像，其实当年的少年、他的热情之火、与同伴的羁绊，一直都还在那里。



Email 朱彬：400 期将至，在此发张照片以表对 UCG 的情节，UCG 与 PS 是我生命中的羁绊，无论你变好或变坏，我都义无反顾的支持，一个大龄脑残粉见证了 UCG 的起源与 PS 的诞生，感谢一路有你，珍重。







Email Ripper Zero

打机少年回忆录

这是一个盛夏的黄昏，坐在马桶上攥住手机测量地心引力的我看到了微信上的 400 期征文推送，回忆之门瞬间打开，各种相关场景犹如《战神》里的小游戏一样在我眼前栩栩生辉。恰逢最近朋友圈里各路人士都在哀嚎玩不到《Pokemon Go》浑身难受，然后各种遥想当年自己是如何沉醉于游戏……于是就有了直抒胸臆码码字，祝贺 UCG“第 400 期”成就达成的想法。

说到接触游戏这件事儿啊，那得从我祖爷爷那辈儿、啊不是，是从我娘那里说起。

当时我还是一名光荣的少先队一级红领巾，人生的崇高理想还是每天在放学回家的路上吃一包五毛钱的小浣熊方便面。直到有一天晚上，母亲大人因为工作需要要去网吧处理文档（家里当时还没有电脑），并且决定带上我去见见世面，新世界的大门就此打开。

每周五的晚上在我家附近的网吧就会出现以下奇葩场景：一个牙还没有换完的小正太和网管大叔联机《红警》和《CS》。当然，因为年龄太小，我根本就不是网管大叔的对手。虽然每次都毫无悬念的被血洗，但是我依然玩儿的不亦乐乎。那个时候天真地以为在《CS》里买枪就是直接键入枪械名称型号，于是去书店看书的时候都会带上一个小本子，傻乎乎的把军工插画图书上的枪械型号一丝不苟的抄下来，最后才发现这样做其实并没有什么卵用。也就是从这个时候起，我对电子游戏是什么东西有了较为抽象的认知。

遗憾的是畅游网吧的好日子持续了不到短短一个月，母亲大人对电脑的刚需随着单位工作的变化而不复存在，这也拉开了我小学幸福生活的序幕。

因为学校距离家里比较近，所以从一年级开始就是自己步行回家。有天回家的时候发现班里有个妹子同路，而且两个人家的直线距离不过 300 米，遂结伴而行。久而久之互相熟悉了就在一起玩，在了解到她家有一台小霸王学习机之后，我的日常就变成了起床 - 上学 - 放学 - 去妹子家里写作业 - 打游戏 - 蹭饭吃 - 回家睡觉。《超级玛丽》《雪人兄弟》《魂斗罗》《双截龙》《松鼠大战》《兔八哥》《绿色兵团》《赤色要塞》《热血足球 / 格斗》……基本上经典的双人合作游戏都让我们试了个遍。记得当时《魂斗罗》卡在了最后一关的开头，就是需要举枪打掉异形头部才能继续前进的那个地方，两个人研究了好久都不知道怎样通过。直到有一天阴差阳错的买到了魂斗罗的洋片儿（就是那种放地上拍的小纸片），看到了画里的小蓝人举枪斜着射那个异形大脑袋，两个人像打通任督二脉一样飞奔回去，这才顺利的完成了第一次《魂

斗罗》通关。

当时在小学生的圈子里流行收集《数码宝贝》的贴纸，五角钱一包，把收集来的各种不同形象的数码宝贝贴纸贴到一本册子上，集齐全部贴纸就能获得终极大奖：小霸王其乐无穷一台。妹子家里的小霸王是带键盘的那种，而奖品则是与经典红白 FC 高度相似的机型，妹子以为那是更高档的游戏机，于是拼命地集换贴纸。我就更不用说了，想拥有自己的小霸王，更是把集换工作从班级做到了校外。可是无情的奸商怎么会让小学生轻易得逞，使出浑身解数的两个人都没有见过最后一张贴纸“红莲骑士兽”，就在我们濒临绝望的时候，这张该死的贴纸被我抽中了。欣喜若狂的同时问题也随之而来，我和妹子各自的小册子都没有集齐所有贴纸，但是两个人的册子拼在一起就能得到小霸王。我的想法是继续收集，直到自己的册子贴满为止，反正最难收集的一张贴纸已经到手，集齐只是时间问题。机智的妹子建议通力合作，缩短收集时间，早日拿到小霸王。在妹子的威逼利诱之下，我最终屈服，条件是我获得 1P 手柄的使用权（双人游戏时我只能用 2P 手柄）和更长的单人游戏时间。就这样经过一通操作，我们换来了小霸王，这在当时的班级集卡和游戏圈里可是爆炸性消息，二人一时风头无量。

写到这里我仿佛能听到 FFF 团低沉地嘶吼，你是不是也以为这是一个青梅竹马，升职加薪，当上总经理，出任 CEO，赢取白富美，走上人生巅峰的励志故事？图样图森破，妹子最后搬家了，两个人也渐渐失去了联系，剧终。

其实小时候也并没有对妹子抱有什么特殊的情感，就是单纯觉得她是一个很好的机友而已。不过现在上天要是能再赐给我一个秀色可餐的异性机友陪我打机，直播吃手柄我都愿意。

因为家庭原因，小学的后半段住到了舅舅家，因此发现了我童年的男神。年轻时候的舅舅风华正茂一表人才，拉出去能靠脸吃饭的那种类型，最最关键的是，打得一手好游戏。他最拿手的项目就是和女友双人《坦克世界》无限续关，《赤色要塞》戏耍 BOSS，《魂斗罗》一命通版，这对当时的我来说简直就是神迹一样的表演。随着舅舅潜移默化的影响和游戏机会的增多，我的游戏技术也有了比较明显的进步，小霸王好像也渐渐不能满足我的游戏需求了。

有天和一位小伙伴在夕阳下肆意奔跑的时候，他说出了一句直到今天我都记忆犹新的话：“那天我哥带我去包夜，特别好玩。”。因为家距火车站较近，那里是有名的红灯区，所以当他那个“包夜”脱口而出的时候，我的大脑回路就已经开始飞速转动了，小伙伴瘦小的身躯在我眼中也瞬间变得无比伟岸……后来才知道，他说的“包夜”就是在包机房玩儿一夜。就是在这时，我接触到了童年的零花钱大杀器：包机房。

最早光顾的包机房在一开始可没给我留下什么好的印象。拥挤嘈杂的房间，在黑暗中闪烁的多台电视机荧光，身边总是有抽烟的高年级学生，最最无解的是那位一年四季只穿一条红内裤的老板。这位不拘小节的老板可算是我童年的阴影之一，从出生体型就健壮的我不知为什么十分受这位老板的宠爱。每次见到他，他左手都持一根燃了半截儿的白沙牌香烟，一边吞云吐雾一边用右手捏住我的脸呈 30 度角来回晃动，悻悻地说：“小胖砸，你又来啦！”年幼的我没有多少反抗的手段，再加上他单穿一条红内裤，霸气侧漏的着装确实摄人心魄，被调戏的同时还是得乖乖给老板奉上自己的零花钱。

然而就是这种虐心的环境，却是我童年里除了家和学校之外耗费时间最多的地方。原因只有一个：那里的游戏真的太好玩儿了！

血腥残忍又不失暴力美学的《战神》，和风满满逼格爆表的《鬼武者》，割草骑马吃包子的《真・三国无双》，抓不准时机就瞎按的《源氏》……这些对于在当时只接触过小霸王的我来说，实在是欲罢不能。游戏画面的巨大提升，摆脱了简单电子音的声效，还有在当时不能完全理解但就是觉得非常酷炫的剧情，这些无一不对我造成了非常强烈的震撼。至今不能忘记《战神 2》中的一个场景：玩家需要操控奎爷通过一座桥，随着摇杆的推进，画面突然由近景变为远景，浑厚磅礴的背景音乐轰然响起，伴随着天空中金色的阳光洒在恢宏的残垣断壁上，从此《战神》系列多了一位脑残死忠。

在经历了红内裤老板一段时间的摧残后，因为搬家的原故，我投诚到了眼镜哥门下。之所以叫新的包机房老板眼镜哥，是因为他眼镜的镜片厚到令人发指。眼镜哥的包机房环境跟红内裤老板相比简直可以用“温馨”来形容。不大的店面经过简装看起来干净利落，而且他女朋友会在店门口摆摊卖些化妆品之类的东西，所以店里偶尔还会有香香的味道。

眼镜哥这里不仅有 PS2，而且还租借 GBA，各色卡带游戏一应俱全。在把所有卡带都试了一遍之后，我迷上了《牧场物语与矿石镇的伙伴》。春天种卷心菜，夏天菠萝，秋天红薯，冬天住在矿洞里；SL 大法赌马屯资产，料理大赛随缘料理，每天给鸡场的妹子送巧克力，小精灵游戏日常……《牧场》里的一切我都很喜欢，虽然游戏容量只有小小的几 M，没有华丽的画面和震撼的音效，但游戏里那种随心所欲的氛围能让我非常放松。

时间来到了高中，火爆一时的包机房渐渐陨落，红内裤老版和眼镜哥也都相继关张跑路了。失去了革命根据地的我用攒下来的压岁钱买了人生中的第一台主机—PSP。

说起 PSP，就不得不提我高中时的好基友，Y 君。Y 君是一个身高一米七的玉面小正太，精通各种宅知识，尤其擅长模型制作，凭借一张人畜无害的颜在班里横行无阻，偶尔打打游戏出出 COS。更加巧合的是，他和小学的机友妹子住在同一个小区。

两个人一见如故相谈甚欢，上学在自习课上联机割草，放学回家的路上侃游戏侃动画，到了晚上还会准点在街角碰头，交换作业和游戏资源。这个用心险恶的家伙还会在 PSP 里装上几部室内动作片，而且每天的内容都各不相同，直接导致有段时间我的身体素质直线下降。

也是在他的影响下（《模魂志》忠实读者），我接触到了《UCG》。在喜欢上《UCG》之前，我一直看的是一本叫做《电子游戏软件》的杂志。养成了两本书一起买的习惯之后，免不了做一番横向比较。《UCG》在文章的专业性和报道的详实度上更胜一筹，而《电软》则在读编互动上做得更好，在我看来一时瑜亮。奈何《电软》没有经受住纸媒改革的冲击，淹没在了电子时代的浪潮里。反观《UCG》，强化读者的阅读体验，增加阅读方式，与 VGTime 合作等一系列举措让杂志的发展方向变得更加有适应性和多元化。谢谢《UCG》的各位工作人员为读者奉献了一本优秀的杂志，你们的努力读者一直都看在眼里。

高中毕业的那年暑假，我在高考结束后第三天就去打工搬砖，终于在一个半月后通过辛勤的劳动把心心念念的 PS3 抱回了家。有了 PS3 之后，游戏的机会也更多了，我补完了很多 PS2 时代没有玩完的经典作品。也是从这个时候开始，游戏的意义对我来说不仅仅是单纯的带来感官刺激。受《UCG》的熏陶，我开始研究游戏的世界观和时代背景，也学会了去感受游戏声效和 BGM 对氛围塑造的影响。《汪达与巨像》中，那首经典的《开**かれる**道～巨像**との战い**～》缓缓奏起，操纵着形如蝼蚁的旺达在身形比他大百十倍的巨像上辗转腾挪的我，我的心情也会随着音乐上下起伏；《合金装备和平行者》里，Big Boss 只身一人深入敌后，在面对敌方的武装直升机打出自己的最后一发子弹后，悲怆中带着坚强的《Heavens Divide》在炮火声中悄然响起，我的眼眶也随之湿润。

上了大学之后，时间相对来说是比较充裕的，但是因为自己变成了半个社会人，需要做的事情越来越多，再也不能像以前那样随心所欲地打游戏了。身边的同学痴迷于《英雄联盟》，自己偶尔也有参与，但总觉得这种游戏缺少了某种内涵，更多的时候是自己奋战在主机游戏的世界里。

毕业工作之后，随着小伙伴们各奔东西，能与自己玩到一起的人也所剩无几。游戏装备愈发专业，也从盗版用户变成了尽量支持正版的玩家，可获得的快乐却大不如前。

错过了自己喜欢的女孩儿，半年甩肉 50 斤，工作中的琐事让人心烦，趁着工作之余学习日语梦想出国……发生的事情越来越多，获得的满足感越来越少，但是唯独热爱游戏的初心没有改变。是游戏里的人物让我看到了什么是坚强，什么是为自己的梦想付出一切的坚持。也许今后的日子里我的游戏水平会下降，游戏时间也会大不如前，但是只要能坐到屏幕前拿起手柄，我就是一个幸福的玩家。

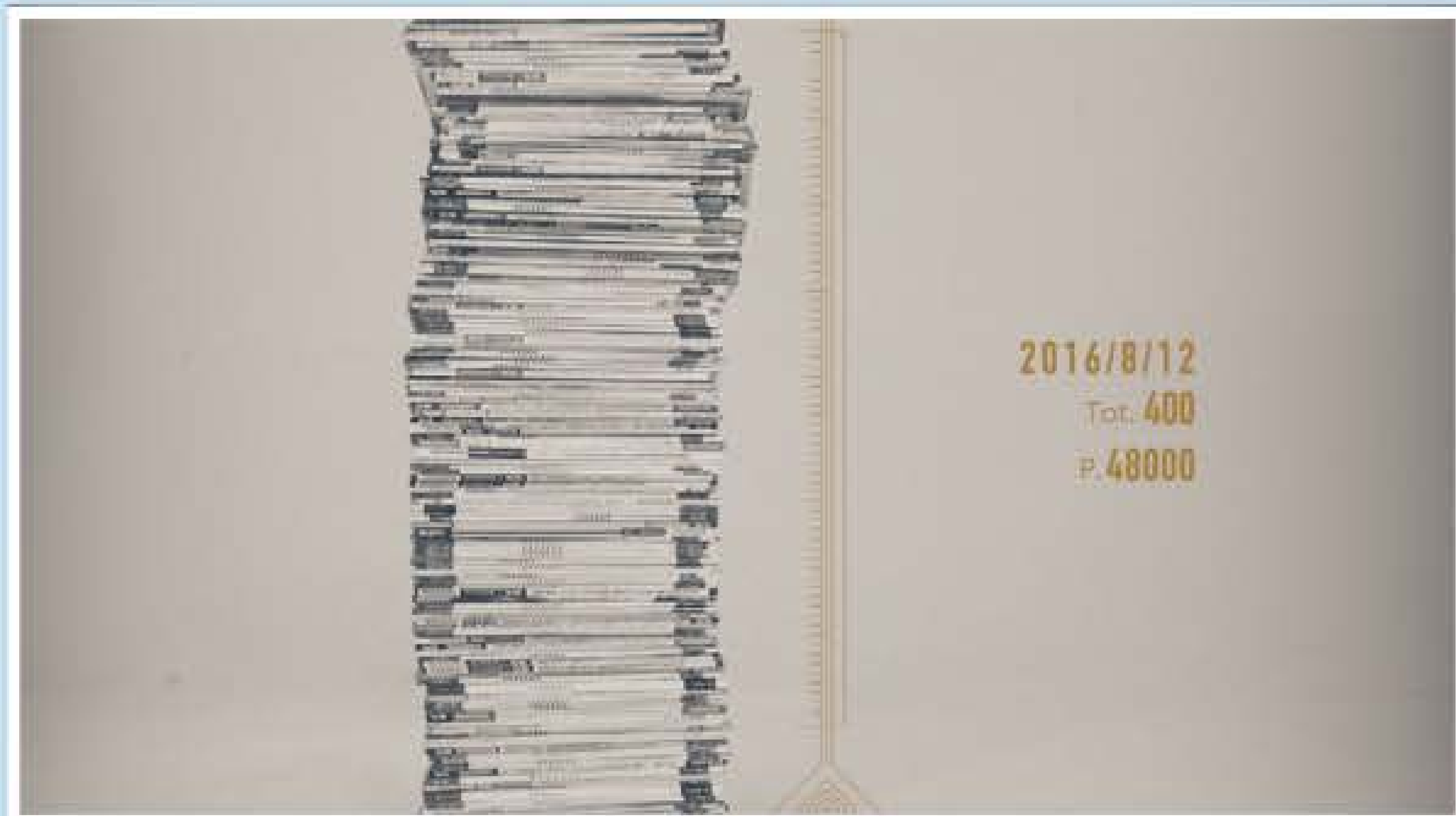
就像我最喜欢的那句口号：“努力工作，拼命玩儿！”

视频关键帧

主持人：雪楠

读者大人们好，我是雪楠，又在“视频关键帧”里和大家见面啦。

感觉最近一个月可以拿出来说的事情有好多——奥运会、新版PS4、《FF15》延期、杨永信、Gamescom 2016、《守望先锋》、PSV被破解等等等等。然而对于我们来说，最大的事情莫过于UCG杂志迎来400期了。为了庆祝这一时刻，视频组筹拍了两个小片子——游戏机实用技术400期纪念视频《告白》和《胜负师PSN 100级达成纪念》。想从不同的角度向大家介绍在背后推动这本杂志走过18个年头的，一群真正热爱游戏的人们。同时也希望，能引起屏幕前同样热爱游戏的你的共鸣。



刚才提到了杨永信，最近舆论又把矛头朝向了这个混蛋身上，他所作所为的对与错，我想现在已经完全没有必要去争论了，惟一不确定的就是究竟是什么样的制裁在等待着这个丧尽天良的家伙。现在回望最早曝光杨永信恶行的那个年代，对比当下，你会发现时代的改变潜移默化，却又如此剧烈。在那时，有的年轻人甚至是看网络小说就会被送去电击，而如今地铁上几乎人人都是沉湎智能设备的低头族，以杨永信的逻辑来看，是否现在的所有人都要被拉去电一电呢？时代的改变着我们的生活，也让人们看清楚了这个人的邪恶和荒谬。

无论是半月一期的UCG，还是每年一次的Gamescom，4年一届的奥运会，还是陪伴我们成长的《最终幻想》，这些我们为之欣喜的事物就像是一把把的标尺，以不同的单位刻度在丈量着时代的变化，在这些刻度的指引下，我们一直向前。我们的生活和观念在这些事物的进步中被剧烈地改变着，而惟一不变的，可能是我们对游戏和生活的热爱吧！



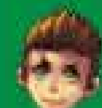
Email 澄岚空想：关于400的问卷调查，从前有幸能在书店内接触到，但是现在自从进货的书店越来越少甚至如今只有邮局锲而不舍地购入，所以我最近都是在邮局购买杂志。但是如果中途放假回老家……我就只能耐心等待假期结束（因为根本看不到杂志……）待开学再借助朋友淘宝补购。如果有什么不愿意淘宝的原因，那大概就是我个人手机一直停机无法使用网银，还有朋友帮淘宝的时候总是留下光盘了吧……



下次你可以试试请他吃一包辣条赎回光盘啊。其实最好的方法就是怂恿你朋友或者有网银的同学也买我们杂志，然后自己就可以顺道一起买啦。你看我这个方法是不是很机智！（哼哼哼）



Email 周文静：作为游戏爱好者，从贵刊第一期一直支持到现在，自己也已经成家立业，但是还是一直在支持。我是通过游戏时光的APP和微信公众号来得知新一期杂志的信息然后去淘宝官方店来买贵刊。如果不在网上买，也许是因为运费的关系吧，毕竟在书报亭路过顺路买可以省下一个运费嘛！



其实如果不是西北五省的话，订个包年每期就都可以包邮了，省钱还能第一时间得到最新的刊物，而且还不用操心新刊到底什么时候上市，其实可谓是一举两得啊！当然，作为一种长久以来购书的独特体验，有事没事总往书摊转转，以及自身的那种期待其实还真是一种十分特别的体验来的~







Email 柯泽林雾：今天看到一个新闻，说是PSV的系统已经被攻破了，感觉很不是滋味。入正版的圈好几年了，也为G胖和索尼爸爸上供了不少软妹币，已经逐渐的养成了见到游戏就上某宝买买买，或者看到“70%，60%，off”这些关键词迷迷糊糊银行卡就不见好几百，而不是在网上等破解版的习惯。对于一些买了主机但是并不是很乐意花钱买游戏的人来说PSV的破解是个好消息，也许以后别人看到我买的正版PSV卡带会说：“你傻啊，网上不是已经有下载了嘛？”就像我第一次见到别人用Steam花钱买游戏一样。真是风水轮流转啊……



其实我一直认为从盗版到正版的转变是大多数玩家的成长过程，尤其在咱们国家更是如此，因此不必仇视盗版用户，也没有必要因为玩正版而产生优越感，尊重版权是天经地义的事儿，并不特别值得骄傲，因此只要坚持自己的理念就行，何必去在意破解与否呢？至于PSV的破解，我觉得已经很难像过去那样形成大规模的效应了，如今大家对于网络服务的需求程度更高，为了免费玩几款游戏而放弃完整的体验显然得不偿失。就拿Steam来说，其能够在PC平台这样的盗版重灾区中杀出一片天下，除了给力的价格折扣外，完善便利的体验才是其致胜的法宝，这是盗版游戏所无法提供的。比起道高一尺魔高一丈的加密和破解技术，提高自身平台的用户体验才是打击盗版的有效途径呀。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：剧场版动画《女神异闻录3》海报

各类书刊电子版任选1本（10名）



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 在8月和9月的日式游戏大潮里有你期待的作品吗？如果有的话，你最期待哪一部作品？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年9月21日，以发件日为准。

396 期奖品

PS4版《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》港版日文版游戏下载码

各类书刊电子版任选1本（10名）

胸针得主

dipperbeyond 北京市

电子版书刊得主

liuyuzhoubill	13614595940@163.com
侍魂岛	1149577003@qq.com
万兽无疆 6.29	499402090@qq.com
智子	784564878@qq.com
暗健杀	65284926@qq.com
红衣	1065350105@qq.com
导弹熊	547824294@qq.com
戏子四金	2230812259@qq.com
赵涵	zhaohan19840828@sina.com
（杨F）	1732666535@qq.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！"



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000



游戏机实用技术 目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价：12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价：9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第301期，定价18元/期。

第337、361、370期，定价14元/期；第373、376、378、389、396、398、399期，定价16元；第397、400期特刊定价22元/期。

备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。

发货默认圆通快递，加3元即送快递，满28元快递。（3元快递和28元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏）

另：蒙、甘、宁、青首重10元，续重8元；新疆、西藏首重13元，续重10元。



Email 机械浜 Karas：网上又流传起新的NX机设新闻了，据说老任依旧是宁愿放弃机能也要兼顾创新游戏性，虽然不知道是真是假，但对老任这种固执又不得不为其捏把汗啊～希望别再走Wii U这条尴尬之路啊。



距离计划的发售时间还有半年呢，所以现在所谓的传闻可信度还是极低的，包括之前盛传使用NVIDIA Tegra的大新闻，虽然是大网站发表，但可信度依然不高，因为Tegra以后的重心很可能已经不是游戏机，而是转向智能汽车领域。在本世代掌机就曾经有过类似的传言，让人感叹历史总是如此相似……游戏业之所以有趣，也是因为始终能有神秘的新玩意儿推出。不管怎样，NX都要背水一战了，我们还是耐心等待官方公布，看这一次老任能不能改变玩家对他们的印象吧。



Email Leo Tang：看了古林和苍穹的《真·流行之神2》直播简直笑死了，两人的吐槽功力太深厚了，尤其是古林，不仅越吐越嗨，而且带着方言的吐槽简直就是这个游戏的神配音，"这就是我对你的爱啊～"，然后一群克隆人冲了出来，笑喷～太谢谢两位了，直播辛苦了，让我这种日语不好的玩家都能体会到恐怖搞笑文字游戏的魅力。请问两位什么时候继续更新下去呀，这么好的节目继续呀，等不及了。



感谢这位读者的支持，不过文字AVG翻译量较大，直播起来很辛苦呀（笑）。喜欢古林的观众可以到UCG的土豆自频道，"直播节目重温"栏目中已经陆续上传了过往的直播节目哟。





Email 疾风之翼：UCG的小编你们好，恭喜你们顺利出到了400期。本来我不该在这个大喜的日子吐你们槽的，不过最近我在看UCG，掌机王，VGTime的时候，总发现有些游戏在你们三个地方的译名都不一样。我想说你们仨都是一家人了，出新游戏前也不统一一下译名，搞得我们这等三栖读者每次都要开启换区模式实在不痛快。另外，那个TOB叫做《狂怒传说》不挺好的嘛，怎么突然又变成《绯夜传说》了，无法理解这改标题的人跳跃的思维。



其实我个人还是把《TOB》称之为《狂怒传说》的，只不过杂志这边因为官方公布了中文版的正式译名《绯夜传奇》就跟着改成了《绯夜传说》，由于"传奇"是台湾那边的叫法，所以最后我们还是以"传说"作为结尾。其实在网上和玩《传说》的同好交流时，很多时候都还是直接叫简称，例如"Z"、"SR"、"RM"等等，把前面的"TO"都给省略掉了，至于用哪种译名就看个人习惯吧。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

胜负师

【铂】赶400期之后难得的休息日，爆肝看完了《权力的游戏》前五季，这种“养肥了再看”的感觉棒棒哒！最大的感受不是各种神展开和神转折，而是狼家的小孩子们长得太快了啊！

【金】PSN 100级后目标不是那么明确了，加上奖杯机制上的缺憾，以及代打、修改等乱象长期存在，让一些以前一起开心研究奖杯的小伙伴陆续弃坑。我曾说自己三十多岁时还有二十多岁玩游戏的劲头，也放下过“一直玩到七十岁”的豪言壮语，不过能一直保持这种劲头吗？突然少了些自信。

【银】在一天20场的3D中找到了惟一一场2D的《谍影重重5》，虽然场次不算太好，但终于不用为恶心的特供版3D埋单了，也是极好的。看完之后又想把前三部再补一遍，也好回顾一下处于颜值巅峰的杰森·伯恩。

【铜】这期截完稿，在老家过暑假的胖子就回来了，一想到又要重回每天起得比鸡早的日子就让人不由地犯困zzzZZZ·



本期个人签名
体技智运皆加成，他日登基变欧皇。

秋沙雨



☆在尽量保证没有漏下任何一个支线和NPC对话的前提下玩《TOB》，然后一周目就用了90个小时通关。以长得吓人的通关时间和我可怜的肩膀为代价就是我能完完全全体验到与《TOZ》有关的所有细节，很多支线单独看的话没什么感觉，但是一旦联系起《TOZ》的话就不由得热泪盈眶，以至于通关后十分想去再玩一次《TOZ》，不过眼下还得顾及杂志工作，下次打开《TOZ》不知要等到什么时候……

★玩了一年多的音游《idolish7》最近在一周年生放时宣布说要动画化，但是经过这次夏季新番之后，我对动画化也没有以前那么激动了——现在就只求《idolish7》动画能就有个靠谱的编剧和系列构成。

本期个人签名
B是过去篇，Z是现代篇，能不能来个未来篇？

乙太



最近被《贤者之爱》这部日剧震塌了三观，女主角因为闺蜜抢了前男友，而把闺蜜和前男友的儿子培养成自己的爱人以实施自己的复仇计划。虽然剧本的后续发展十分狗血，但还是不得不说原作者和编剧的脑补能力实在强大，各位如果有兴趣的话也可以把日剧第一集或原作小说找来看看，顺便刷新一下自己的三观。

抛开剧本不谈的话，中山美穗阿姨还是保证了这部剧的可观赏性，可谓尽显中年女性的气质与魅力。回想起她在二十年上映的《情书》中的青涩扮相，还真是要感叹时过境迁啦。

本期个人签名
人生一路。

马修



前一阵玩了一个Steam上的某个超无聊也超便宜的游戏，没有成就没有排名，就图个乐子把人偶打碎，虽然没玩多一会，但也没觉得赔，毕竟才5元出头。

年初时购买的放在公司的蚊香片，现在竟然对蚊子的作用不是那么大了，该不会是蚊子也有抗药性了吧，想想有些可怕。

最近一直在用New 3DS LL 怀旧NDS的《大战争DS2》，玩这种战略游戏容易犯烟瘾，所以机器上盖右侧总是一片烟熏的焦油色。开始并没在意，因为当年用NDSi LL玩也是这样。不过前几天擦洗时发现上边似乎盖了一层塑料膜，就很奇怪地去撕了撕，结果掉下了一块漆……也不知道是焦油的威力太大还是这届代工厂的喷漆工不行。想想都有些后怕，如果人体没有新陈代谢，那简直难以想象，二次戒烟真的要提上日程了，至于机器，之前做模型剩了不少喷漆，抽时间给喷上吧。这也是继2004年时隔12年之后，给自己DIY的第二个掌机。

因为一直重视清理，现在用的安卓手机的速度一直不错。不过谷歌的移动VR平台Daydream发布在即，而Daydream Ready认证标准的手机也将陆续到来，到时候应该会从这些Daydream Ready手机中挑选一部。

本期个人签名
烦心事不断，保持静心和初心吧——既无净土，不若静心。

伽蓝



《魔兽世界 军团再临》开放在即，这段时间又理所当然地回到了艾泽拉斯的世界中，最近的天灾入侵活动，让很多玩家聚集在了卡姆利多大陆贫瘠之地的十字路口，看着熙攘的人群一时感触良多。正如其名字一样，这张地图贫瘠荒凉，和美景一点关系都没有，最常看到的就只有寥寥数只狮子和斑马，以前尚且有一片甜水绿洲，但在死亡之翼的烈焰下，原本贫瘠更变成了死寂，让人唏嘘。《魔兽世界》从2005年断断续续玩到现在，以前在贫瘠之地通宵达旦猎杀野猪人讨伐半人马的我，已经征服了一片又一片的大陆，虽说每一处都有着壮阔的绝景，但心中最美的仍然是那片承载了大批部落玩家青春的贫瘠之地。今夜在此地解散了早已过分依赖的飞行坐骑，像以前一样艰难地一蹦一跳地攀到了蜿蜒的山脉之上，在山顶上我才发现，我还是我，就像以前一样，环境虽变，回忆不变，游戏如此，生活如此，下一站又会有什么的挑战等待着我呢？让人期待。

本期个人签名
朋友们，后会有期！

梦叶



@《剑风传奇无双》和《最终幻想15》双双跳票，导致9月份继续游戏荒的状态，本以为《仁王》的BETA可以稍微缓解一下，没想到不到两天就踏破了。不过也刚好可以回回血，一想到10月又是PS VR又是各种游戏，可能还有传闻中的NEO就不自觉地肝儿颤。只希望PS VR的售价能够相对便宜一些，毕竟初期游戏的质量和时长都有限，如果还按照目前普通PS4游戏的售价来卖就确实有点坑了。

@《仁王》BETA版让我产生了很不好的预感，以BETA版逢魔之刻的模式来看，很担心正式版后期充斥着各种重复的怪物加强版任务地图，重复的场景换个配色再增加点魔化元素，原来由人类担当的敌人配置全部换成魔物或者干脆魔化版本，任务地图最后的BOSS数+1或搭配几个杂兵，在高级任务地图中不断刷强力装备等诸如此类，如果真的采取这样的“亚种模式”展开，那我估计就要PASS了。

本期个人签名
连续两月游戏荒，年底钱包泪汪汪。

宇宙人

★今年合刊的时候我立了个奇怪的FLAG，就是今年花在课金上的钱总不会比花在买游戏上的钱多吧。然而半年已过，发现这趋势有点不妙。首先是除了《舰娘》之外还在DMM上面开了几个页游的坑，然后镇守府那边又被一堆舰娘"逼婚"，手游上面也零零碎碎课了一点零钱。虽然总额不多，但是对比一下家用机游戏的清单，发现上半年就没买几款游戏——主要是因为近两三个月都在"打凡"（《守望先锋》）。这个FLAG是要言中的节奏？然而这个时候Gust又公开了《无夜国度2》和一个岸田梅尔原画的新作，感觉都很对我口味（果然操作小姐姐变身打架的游戏最棒了！），加上还有个A17，今年要不继续投奔暗荣的怀抱算了……



★一年里拿笔可能写不到200字的人，怎么可能签出好看的名字啊！实在要检讨一下自己。

本期个人签名

准备第4次远征TGS！然而当年C80之前就想去一趟的CM展，到如今C90过了都没去成，我又该检讨一下自己了。

纱迦



★奥运结束了。这次咱们中国的成绩一般，民众对成绩的热情也在下降。犹记得小学时候，每枚金牌的项目和得主，不用老师要求，我自己就会主动背下来。如今呢，我都不记得伦敦奥运会咱们拿了多少金牌了。不过这其实不是什么坏事，而且这届奥运会的正能量也不少，别的不说，光是女排就足够下三大碗白饭。

★里约奥运会闭幕式上东京奥运会的宣传短片给我留下深刻印象，对玩家而言最大亮点当然是马里奥的露脸，感觉任天堂再战十年毫无问题。不过经典归经典，近年来任系主机的疲软也是事实。《精灵宝可梦GO》再火，自己的主机火不起来，一切都是白搭。如今PS4和Xbox One的新机型和下一代都公布了，再不发力真的是不行了！

★400期+Chinajoy，让我的颈子也犯了痛。于是在家附近找了家盲人按摩，顺便刮痧加拔火罐，感觉好了不少。说到底这都是自己运动太少的惩罚，引以为戒吧。

本期个人签名

又要去大阪了。

八重樱

★发现自己在听音乐方面真的很单调，一张专辑可以反复听上几个星期乃至几个月。比如最近半年来我听的音乐基本是在《最终幻想XIV 苍天的伊修加德》、《魔塔大陆2》、《勇气默示录》这几张专辑中反复循环，前不久Florence + The Machine为《FF15》演唱的三首歌流出后，循环列表中又加入了这三首。反倒是对现在主流动画那些歌曲完全无感，大概还是我自己太挑剔了吧orz

本期个人签名

老来多健忘，唯不忘相思。

哪尼



◆接受了伽蓝同学的建议在Steam上买了《CS GO》，当天就打得不亦乐乎，尤其是带有升级要素的军备模式更是深得我心（其实是枪法太次不敢去打竞技），感觉又像回到大学时代打CS和CF的时光了.....是的，我曾也是个打了四年CF的玩家，虽然很大程度上是为了和室友合群，但必须承认当时玩得还是挺开心的。

◆除了《CS GO》，最近的游戏重心也开始向Steam转移，第一步就是回顾《蝙蝠侠》系列！由于主机平台上没有中文便一直都没有下定决心，而正好遇上Steam平台全系列打折又有汉化补丁，包括所有的DLC全买下来还没有一张主机游戏贵，对我而言实在是再划算不过。照如今这种趋势来看，以后跨平台游戏首选Steam无疑，反正我也并不追求奖杯或成就。

本期个人签名

我只是不打（不会打）手柄操作的FPS罢了。

昴星团

★参加游戏王CNC的时候拿了一副超冷门的卡组，预料之内被吊打得很惨，不过首战的时候对面胡力不够抽不到关键牌，运气很好地来了个开门红，然而接下来就……

★最近在直播间播《洛克人X》的时候，因为一直以超路的方式游玩所以各种翻车，在众编的赞（chao）美（xiao）声中不免想起了儿时和几个同学在家里玩游戏的时候，大家都很期待正在玩的人立即Game Over然后轮到自己，当时的"一人一条命"规则或许在当今很难再见到了吧。



★《侠客风云传》在前段时间更新了DLC《碧血丹心》，直到前几天才有时间把玩，新加的朝廷线和东厂线难度还有点高，新结局之一的"黄沙紫衣"真是虐的我不要不要的，有空要再把其他结局刷出来。

本期个人签名

《侠客风云传 前传》已预订。

稀饭

【重返艾泽拉斯】《魔兽世界》的新版本"军团再临"已经开始了前夕阶段，我又毫不犹豫地跑回了这个已经承载了我10年以上人生的世界中——继续躲在要塞里！（误）嗯，其实就是把之前"德拉诺之王"里因为时间关系漏玩的内容补了一下，例如WOW版的舰娘（其实并没有娘，只有舰），日常任务多得让人感觉在浪费人生的塔纳安丛林等等，当然还有精简过的技能系统和新修改的天赋（我的技能栏从未如此宽松！），8月11日还赶着提前体验恶魔猎手玩了一把这个新职业，感觉玩起来已经像是半个动作游戏了，暴雪爸爸还真是在《WOW》这个老坑上玩得越来越溜了。



但该玩的都玩够了，到了这期快截稿的时候，我又退化成了一个要塞玩家，建了个兽栏开始练坐骑练得不亦乐乎，同时也不禁惊讶于自己对于这款游戏的理解有了多大的变化，以前自己基本上还是个打任务+打副本的独狼式玩家，虽然不怎么打团队，但享受这个游戏的方式还是比较常规的。但这次上线，我干得最多的就是自己以前觉得没什么用的事情，包括钓鱼、收集坐骑和玩具、练习宠物战斗还有地图寻宝和考古，其中绝大部分和角色战斗力完全没有关系，但带来的乐趣可比重重复复地刷副本打日常要强得多。果然有句话说得好，成长，就是逐渐变成了自己曾经鄙视的那种人啊！

【那么问题来了】新奥尔良风味烤翅技术哪家强？在即将要去新奥尔良探秘的时刻，我留下这个疑问，下期《黑手党III》在新奥尔良的采访+试玩活动中，我将会一探究竟。不过根据身边大家对此的反应看来，新奥尔良风味烤翅其实都是国内瞎编的？到底这种风味是不是真的存在？我觉得自己可以充分考证一下，大家记得不要错过我写的游记哦。

本期个人签名

严重推荐"《巫师》系列"原著小说第三本《精灵之血》，配合《巫师3 狂猎》食用效果翻倍！

三日月

在上几期才写过《无人天空》的前线狙击，我还特意去找了游戏制作人Sean Murray最新的访谈来看。结果游戏发售后我前线写的几乎一半东西都没在游戏里实现，发售后评价暴死也不奇怪了。技术不行不是你的错，吹牛就不应该了。

最近沉迷（相对于自己而言）于《少女前线》，鉴于我并不是什么喜欢玩手机游戏的人，这其实算是十分稀奇了。至于为什么我更乐于当指挥官而不是提督……因为相比船，我更喜欢枪啊。

《最终幻想15》最后还是没能和《女神异闻录5》同场竞技，本作如我预想一般延了个期。说实话，现在关注这个游戏的玩家只有两种：一是期待玩到这游戏的系列死忠，二是想看看这货还能延期到什么程度顺便闹点什么笑话的围观群众。

本期个人签名

而我是属于后者。



★《仁王》β测试版终于推出了,这次感觉游戏完成得差不多了,制作方并没有无脑降低游戏难度而是更改了一些过于不合理的设定,比如武器耐用度取消变为爱用度,这样就能自由使用自己喜欢的武器了!能看得出制作方还是挺用心的,正式版推出时定会支持一张。

★最近让人惊喜的新作消息不少,9和10月都有很多盼头,最近购买了《蓝色闪电枪》的一、二代合集版,试图回味一下洛克人式ACT的怀旧味道(封面的女主角实在太可爱啦)。估计两作打完后《东京迷城》加强版也要出了,凭着这些游戏玩到9月底根本就不是问题嘛。

本期个人签名
无夜之国2公布啦!!



●《灵能百分百》实在太好看了,每周25分钟眨眼就看完,接下来又要纠结一整周。作为日本动画业界的80后巅峰代表者,龟田祥伦确实是个非凡之人,再加上各种大佬的全力出击,看这种从各个方面玩弄技巧的动画完全就是一种享受,上一次让我有这种感觉的作品还是2007年的《天元突破》。本作的蓝光不收不行,原画集也尽管来吧,哎呀又要大出血了T_T!

●这个月遇到了万分难过的事,短短一周却流了整整一年份的眼泪。似乎身边所有与此事有关的人都难以走出这片阴霾,这也足以证明其影响有多么深远。而我也十分不在状态……所幸并未在工作上给大家带来太多的麻烦T_T。

本期个人签名
何为非凡之人的道德守则。



如无意外的话PS4 Slim和Neo就要在近期公布了,先不说Neo会有多大程度的性能提升,就算对比Slim,首发版的PS4简直就是尴尬。发热量大、运行噪音大、玩到一半弹光盘、启动死机、手柄按键失灵、L2/R2键卡壳等等毛病都被我幸运地遇上了,就差死亡蓝光和硬盘松脱没中招。其实我算是比较赞成用不同规格的硬件来满足不同层次的用户需求(前提是同时推出),但不少人对硬件升级持反对意见,从这种角度来看还是可以理解的,毕竟谁也不希望买来的产品在新旧对比之下就有种"次品"的感觉。即便不赶首发,为了玩到更流畅和画面更好的版本,入手高配版大概只是迟早的事情,而我自己也没有卖二手硬件的习惯,要是换机型的话,估计就只能把旧机器搁置家里或者送人了吧。仔细想想,这种情况似乎比起以前PC组装机用到残废之后换掉结果过了没几年又跑不动游戏的体验还要糟糕……

本期个人签名
今年奥运看了10分钟。



◎由于父母都是排球迷,印象中从幼儿园时期就跟着他们看排球比赛了,比看篮球和足球赛事都要早。今年奥运会上中国女排夺冠的过程堪称荡气回肠,着实振奋人心。话说回来,不知道还有多少读者知道一部名为《胜利女排》的动画片呢?(暴露年龄)

◎喜欢共斗类游戏的玩家相信有不少都在畅玩《讨鬼传2》,我却在填3年前欠下的《讨鬼传》初代奖杯坑。喜欢单刷以及RP欠佳两大属性,让我被这个大坑坑了许久,就算是终于进行到最终的刷魂阶段,依然能感受到"几率"所带来的满满恶意。以后还是刷《无双》吧(笑)。

◎最近发生在一位朋友身上的事让我深刻领悟了:生活除了眼前的苟且,还有远方泼人一脸的狗血。

本期个人签名
近期阅读《时间的醍醐》(作者/茂吕美耶)



400期之前,曾经和宇宙人、乙太他们尝试组织过一次唱歌活动,结果因为各种各样的意外,到了地方只剩下了豪华总统套间,考虑再三还是没有勇气拿自己的工资去挑战这种高档消费。不过在截稿之后,我们还是赶着周一的休息又组织了一次,不得不说非周末休息的话,出来玩乐简直就是一种至高的享受!另外,尽管之前乙太已经跟我透漏过一些口风,表示大家的曲库可能比较任性一些,不过真正开始之后,还是远远超出了我的预料。各种ACG歌曲层出不穷,恍惚间我甚至有一种在AB站逛音乐板块的错觉。大家以各种声线演绎的众多歌曲虽然曾经我也多少听过,但确实还是第一次在练歌房听到。在各种跟不上溜的同时,还是要感叹一番,大家唱歌真的都很不错,尤其是SOS各种曲风都可以轻松驾驭。

本期个人签名
这简直是一场音乐的盛宴!



◆对《泰山》的记忆还停留在迪士尼的动画片里,看了《泰山归来》后印象一下就被刷新了,从以前在树上荡来荡去的小男孩变成了忧国忧民的大人,为了国家挺身而出,而且激情戏、流血镜头一个不少,可以说是给成年观众看的《泰山》。不过不知道是否要给泰山塑造一个沉默寡言的硬汉形象,导致他存在感实在是太薄弱了,女主和男二都比泰山的存在感要强。

◆虽然有点后知后觉,最近沉迷上了Line里的任天堂官方账号。在Line里加了任天堂的官方账号后,就可以和奇诺比奥对话,当然是自动回复,比如日常的打招呼之类,但如果说一些关键词或者调戏它的话,它就会发一些有趣的回复和图片回来,任天堂的游戏和角色这些就不用说了,甚至还有元素符号、吉他的和弦等,内容非常丰富,感兴趣的读者可以试一下。

本期个人签名
《SV》终于挺进A级。



《伪恋》和《BLEACH》,一直在追的两大漫画相继完结。说起近段时间由于结局CP问题而处于风口浪尖《BLEACH》,其实个人并不想对久保带人的选择说三道四,无论是哪对CP个人都是可以接受的。但是一护自从换了装备到大结局,竟然不交代新的万解是什么,实在是令人愤怒(少年漫视点)。说不是草草结尾都没人信。

动漫7月番并没有追多少,而且因为更新时间比较集中,无所事事的日子只得翻出过去的日剧来补番。周末刚刚补完《半泽直树》,虽然以前听闻同僚说本剧演技浮夸高开低走,不过自己感觉完全可以接受。虽然结局挖了个巨坑有点蛋疼,不过想到续集是板上钉钉倒也可以忍受。现在正在补完《约会 恋爱是什么》,感觉主题歌很魔性,还有男主的米虫思想真是渣啊。

本期个人签名
《东离剑游记》真是好棒啊。



◆近日经过某位同事的桌前,都会驻足看他玩《无人天空》一小会。不得不说这真是一个很神奇的游戏,无人的世界看起来非常寂寞,玩着这部作品的同事看起来也好寂寞……话说我为啥要看一个寂寞的人打寂寞的游戏?害怕(编辑部版)。

◆这个月的周末基本都没闲住,许多在深圳工作的朋友纷纷来约,而我也不擅长拒绝别人,因此走了一趟又一趟。出去浪固然开心,但钱包君的哀嚎也不能装作听不见,迫于生计,本人又再开始研究菜谱以自炊。然而理想很美好,现实很骨感,最终结果就是周日吃了自己煮的面,居然肚子痛了好久,真是想想都生无可恋。这次腹痛事件也验证了二次元"不会发光的料理不是好料理"这一句名言,看来我要发奋图强,争取早日将饭菜都做到可以发光……等等,好像有什么地方不对。

本期个人签名
直到嘴里塞满了土,才知道自己错了。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.08.30-2017.03.31**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然炎热的暑假就要过去，但游戏的热潮这才要来袭。对于日系玩家，大批优秀的 RPG 喷井式涌现，随着一同发售的还有许多知名 ACG 作品粉丝向精品游戏。而美系玩家，也要在一连发售的多款体育游戏、竞速游戏与射击游戏中挑选出自己的最爱。钱包紧张的状况将会一直持续到 11 月底。那么问题来了：11 月最后一天的《最终幻想 15》，怎么办？

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
15 日	超・战斗中 究极忍者与战斗玩家的顶上决战	超・战斗中 究極の忍とバトルプレイヤー頂上決戦!	BNEI	动作	日版
21 日	海贼王 大海贼斗技场	ワンピース 大海賊斗技场	BNEI	格斗	日版
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
2017 年 1 月					
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
30 日	绯夜传说	Tales of Berseria	BNEI	角色扮演	中文版
30 日	生化危机 4	Resident Evil 4	Capcom	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
1 日	乖离性百万亚瑟王	乖離性ミリオンアーサー	Square Enix	角色扮演	日版
8 日	东京异境 eX+	东京ザナドゥ eX+	Falcom	角色扮演	日版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
27 日	XCOM 2	XCOM 2	2K Game	策略角色扮演	美版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	模拟育成	中文版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ~不思议な旅の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2016 年 10 月					
4 日	战锤 末世鼠疫	Warhammer: End Times – Vermintide	Relic Entertainment	主视角射击	美版
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
7 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
13 日	蝙蝠侠 阿克汉姆 VR	Batman: Arkham VR	WB Games	动作冒险	美版
13 日	初音未来 VR 未来演唱会	初音ミク VR フューチャーライブ	SEGA	其他	日版
13 日	夏日课堂 VR	サマーレッスン VR	BNEI	动作	日版
13 日	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
14 日	驾驶俱乐部 VR	DRIVECLUB VR	SIE	竞速	中文版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	最后的守护者	人食いの大鷲トリコ	SIE	动作冒险	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クローズ Crows: Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	中文版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ⅩⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
1 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	南方公园 完整破碎	South Park: The Fractured but Whole	Ubisoft	角色扮演	美版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く 6　命の詩	SEGA	动作冒险	日版
2017 年 1 月					
26 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon:Zero Dawn	SIE	动作射击	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect: Andromeda	EA	角色扮演	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 8 月			
30 日	生化危机 4	Resident Evil 4	Capcom	动作冒险	美版
30 日	图灵测试	The Turing Test	Square Enix	主视角射击	美版
		2016 年 9 月			
13 日	核心重铸	ReCore	Microsoft	动作射击	中文版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
27 日	XCOM 2	XCOM 2	2K Game	策略角色扮演	美版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸＶ	Square Enix	角色扮演	中文版
		2016 年 10 月			
4 日	战锤 末世鼠疫	Warhammer: End Times – Vermintide	Relic Entertainment	主视角射击	美版
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
		2016 年 11 月			
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸＶ	Square Enix	角色扮演	中文版
		2016 年 12 月			
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	南方公园 完整破碎	South Park: The Fractured but Whole	Ubisoft	角色扮演	美版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
		2017 年 1 月			
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
		2017 年 2 月			
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
		2017 年 3 月			
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect: Andromeda	EA	角色扮演	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 9 月			
1 日	乖离性百万亚瑟王	乖離性ミリオンアーサー	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の錬金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
		2016 年 10 月			
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
13 日	恶魔凝视 Ⅱ	デモンゲイズ II	角川 Games	角色扮演	日版
13 日	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
20 日	偶像死亡游戏 TV	アイドルデスゲーム TV	D3 Publisher	动作冒险	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
		2016 年 11 月			
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダムジージェネレーションジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 8 月			
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
		2016 年 9 月			
13 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	蝙蝠侠	Batman: The Telltale Series	WB Games	文字冒险	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
		2016 年 10 月			
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版

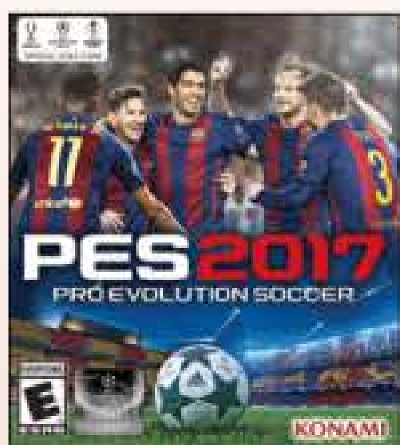
09.13 职业进化足球 2017

多机种 体育 ■ Konami ■ 对应机种为：





推荐度 B



经过了去年的一些优化之后，今年 Konami 再接再厉希望为玩家带来更加精彩的《职业进化足球》。作为新作的最大卖点，Konami 为本作打造了“自适应人工智能”来增加 AI 在球场中的表现，让玩家获得更真实的对抗体验。同时，本作的画面继续使用 FOX 引擎打造，球员动作和众多球场细节都进行了重制，方方面面的提升都显示出了十足的诚意。而对国内玩家最为重要的一点，本作在加入中文语言的同时，还将支持普通话和粤语两种语音解说，为满足国内玩家做出了巨大的努力。

09.13 核心重铸

XOne 动作射击 ■ Microsoft ■ 无对应周边





推荐度 B



《核心重铸》是前 Capcom 著名制作人稻船敬二的最新力作，为 Xbox One 独占游戏。本作的舞台是一个距离地球很远的行星，人类早已登陆并将这颗星球殖民化。然而当女主人公吉儿苏醒之时，却发现星球变成了一片荒漠，又看不到其他的人类。本作是带有 RPG 要素的射击游戏，而招牌系统就是机器人核心。把核心安装到不同的机器人上，就可以启动它们为你服务。除了爽快的射击环节外，游戏还有不少动作性极强的谜题等着玩家去征服。

09.08 东京异境 eX+

PS4 动作角色扮演 ■ Falcom ■ 无对应周边





推荐度 B



本作是 PSV 游戏《东京异境》的高清移植版，原作是 Falcom 第一次以现实世界为舞台制作的 APRG，拥有深邃的世界观设定、讨巧的画风和出色的战斗系统，在喜爱日式 RPG 风格的玩家中拥有不俗的口碑。这次移植到 PS4 平台上，Falcom 不但将画面强化至 1080p/60FPS，而且还追加了全新可用角色刻印骑士“白装束”、全新的外传故事、通关后的“后日谈”、以最速通关为目标的“限时挑战”和验证实力的“BOSS RUSH”、并增加了“灾难”这一难度，令游戏更具挑战性。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《黄金眼月旦评》七月号、《买买买》二十期火爆热映中！
还有《最上游》等更多原创栏目持续更新中！

更多网络节目请登录



土豆视频



B站



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

游戏邪道专家
游戏邪道大杂烩

特别收录

买买买22期
奥特曼大战巴尔坦

怪物猎人物语
制作人辻本良三专访

游戏历史客
一战中的狙击手

专访Marcin
《昆特牌》专注PVP
还会继续讲故事

绯夜传说
秘奥义集（不完全版）

新作影像集锦

BF1 | 丧尸围城 4
报复 | 不义联盟 2
泰坦天降 2
掠食 | 看门狗 2 | 小小噩梦
黑手党 Ⅲ | 潜龙谍影 生存
再生核心 | 生化危机 7
幽灵行动 野境 | 荣耀战魂
辐射 4 DLC “核子乐园”
盗贼之海 | 铁拳 7
精灵宝可梦 太阳・月亮

ENDING SONG

《绯夜传说》OP “BURN”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①绯夜传说		BNEI ②	角色扮演 ③
多机种 ④	⑤テイルズオブベルセリア	⑥	日版
	2016年8月18日 ⑦	本地1人（战斗时1~4人）⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
	售价为PS3/PS4：8070日元 ⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________

收藏日期 ________________

UCG

这一百期
我们为您提供更多





UCG 电子书APP



UCG微信公众号



UCG官方微博



UCG 土豆播客



UCG官方淘宝店



UCG官方微店



PlayStation专门志

VOL. 4

全彩大16开208页+DVD光盘

PS4、PSV、PS3三大主机精彩内容全面融合！
一切为了PlayStation玩家！

-两大国行佳作，详尽解析-

圣斗士星矢 勇斗之魂 | 航海王 航海无双3

-海量中文游戏，攻略来袭-

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉 | 信长之野望 创造 战国立志传
超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 星之海洋5 忠诚与背叛
罪恶装备 未知次元 启示者

-佳作攻略，尽数收录-

黑蔷薇的女武神 | 极光游侠
断绝 | 桌上赛车 世界巡回赛 | 真流行之神2
方根书简

-PS全明星，深度回顾-

顽皮狗与古惑狼

PlayStation吉祥物的
诞生与没落



淘宝扫码购买

定价 38元

9月2日，全国上市！



游戏·人

VOL. 62

全彩大16开136页+DVD光盘

游戏文化大餐，九月再度归来！

-传世之书-

迪士尼清算自身游戏产业背后的种种野心

-游人小说-

游戏·人生

-特别企划-

游戏中的十大困扰

-游戏剧场-

在“无尽”的冒险的背后
《无尽传说 艾尔文年代记》（一）

-动漫秀-

《死神》走了，
留下了千言万语

-游戏议会-

跌宕起伏二十年
《生化》系列剧本发展史

定价 22元

9月上旬，全国上市！

下期

作为国内惟一受2K Games邀请的媒体 UCG与VGtime小分队亲访新奥尔良
在灵感来源地抢先试玩年度大作《黑手党Ⅲ》！

402期特报 游记+试玩+采访+文化背景剖析四大内容齐奉上

MAFIA III

VOL.21 ■ LEVEL5 VISION 2016 -NEW HEROES-

TOUCH.UCG 指间方圆

LEVEL5 VISION 2016 -NEW HEROES- 移动游戏情报汇总

CYGAMES的野望
联手白金工作室打造多款新作
2016新作发表会详情

编辑精选
十款佳作
一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 21

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：杀戮幻影
设计：anubis

每期一荐

マッチ売りの少女：幸せクリッカー

卖火柴，是少女必经的成长之路





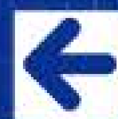












EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



杀出重围 GO
Deus Ex GO

《杀手 GO》和《劳拉 GO》的成功让 Square Enix 在移动平台找到了新的方向，于是《杀出重围》这个 Eidos 旗下的系列“GO 化”也几乎是顺理成章的事情。赶在《杀出重围 人类分裂》上市前先行推出也不失为是一个聪明的宣传策略，秘密特工 Adam 将面临有史以来最棘手的谜题！



Prhythmic
プリズミック

结合了 RPG 与音乐游戏元素的原创作品，玩家所扮演的小羊是神明派来的使者，为了让世界变得幸福则必须与被选中的少女一同旅行（反正就是强行给撩妹找个理由），比较特别的是冒险部分采用音乐游戏的玩法，谱面表现形式有些类似于《应援团》，目前收录了 20 首曲目，后续将持续追加。



Lanota
Lanota

由台湾独立游戏团队制作的原创音乐游戏，虽然采用了下落式的玩法，不过将判定线变为了封闭的圆圈，表现形式上类似 PSV 平台的《XONiC》，但更为自由。游戏结合了剧情叙事元素，玩家将要通过寻找“音矿”来不断解锁新的曲目，而这些原创曲目的质量非常不错。本作采用了付费下载的形式，本体 12 元，支线剧情则需要额外付费解锁。



TIME LOCKER－Shooter
TIME LOCKER - Shooter

由日本独立开发者带来的一款纵版射击游戏，除了采用色彩缤纷的低多边形风格外，与游戏标题相呼应的“时间冻结”系统亦是一大特色——只要玩家不进行任何操作，那么整个游戏世界也会进入静止状态，如此一来便能更加自由地把握游戏节奏，当然这一系统也并非毫无限制，如果静止时间过长，那么画面下方则会出现吞噬一切的黑色方块！



太空刑警 2
Space Marshals 2

《太空刑警》的续作，由瑞典开发商 Pixelbite 制作。游戏延续了前作备受好评的太空题材，玩家将继续扮演 Burton 与银河系的罪犯展开斗争，上演科幻版的西部大冒险。游戏不仅画面出众，并且在俯视角射击的玩法中加入策略、潜行等元素。玩家可以利用环境优势或是无人机等高科技武器击败敌人。



小镇英雄传奇
Legends of Heropolis

以像素风模拟经营类游戏见长的开发商开罗游戏曾推出过江户城、百货商场、温泉之乡等丰富的主题，而这次他们将目标锁定在了日本特色浓厚的“特摄战队”题材，带来这款名为《小镇英雄传奇》的新作。在被邪恶力量夷为废墟的小镇，玩家将扮演正义的战队英雄守护和平，重建秩序！



恶魔之门 帝都审神大战~东京默示录编~
デモンズゲート　帝都審神大戦　~東京黙示録編~

游戏制作人是负责《真女神转生 3》剧本原案和角色故事设定的木村央志，监督则是以《东京魔人学园》系列为大家所熟知的今井秋芳，因此无论是标题还是美术风格充满了浓浓的既视感。故事背景设定在日本昭和时代，玩家所扮演的“审神者”将操控魔神进行战斗，系统部分与此前在掌机平台上推出的《魔都红色幽击队》有些许相似。



瓦尔哈拉 崛起
VALHAIT RISING

由 BANDAI NAMCO Online 推出的王道 RPG，精致的点阵风格和充满策略性的战斗系统让本作在推出后便获得了不俗的人气。另外由于支持 4 人线上即时联机，也让游戏有了更强的互动性。游戏中玩家将操纵名为“莱兹”的魔兽与敌人进行战斗，为了拯救世界而不断前进。



生命线 危机线
Lifeline Crisis Line

“《生命线》系列”的最新作，在本作中开发组尝试了全新的题材—和玩家对话的是一名因调查死亡案件而身陷险境的侦探，灵异的超自然现象让事件扑朔迷离。通过讯息的交流，玩家除了要协助其破案，也要让他能够最终脱离险境。和系列作品一样，不同的对话选项会引导故事朝不同的方向发展。



Music&Beat（O2JAM）
Music&Beat（O2JAM）

又一款《O2JAM》的新作，和已经运营多年的《O2JAM U》相比，本作虽然画面特效上略为逊色，不过却更加亲民。游戏提供了众多《O2JAM》系列中的经典曲目供玩家免费体验，付费曲目需要消耗钻石，除了充值以外，也可以在完成曲目后观看内置广告来随机获得，喜欢《O2JAM》玩家的新选择。



资讯NEWS

《英雄传说 晓之轨迹》本月公测

由Falcom和USERJOY共同开发的PC端Web游戏《英雄传说 晓之轨迹》将在8月25日正式开启公测，本作延续了“《轨迹》系列”的世界观，玩家将扮演一位新人游击士在塞姆利亚大陆上展开全新的冒险，克洛斯贝尔自治州、雷米菲利亚公国等熟悉的区域也会在本作中出现。

虽然并非正统续作，但作为“《轨迹》系列”10周年的纪念作品，相信游戏素质绝对是有保障的。从公布的游戏画面来看，虽然角色立绘保持了一贯的画风，不过游戏建模则是与此前不太相同的可爱Q版风格，相当特别。







《海之号角2 失落王国的骑士》首次公开

有手游版“塞尔达”之称的《海之号角 神秘海怪》在今年6月时宣布将会登陆主机平台，而近期游戏开发商Cornfox & Bros还公开了续作《海之号角2 失落王国的骑士》正在开发中的消息。游戏将延续前作中探索解谜的玩法以及具有动作性的战斗系统，画面风格也依然是非常日系的清新卡通渲染，并且本作的人物造型会更加接近真实比例，看上去也更“塞尔达”了。音乐方面依然由植松伸夫(《最终幻想》系列)和伊藤贤治(《浪漫沙加》系列)两位大师共同制作，品质自然无需担忧。





目前游戏仍处于比较早期的开发阶段，对应的平台和具体发售日均未公开，鉴于Cornfox & Bros只是一个5人的开发团队，这款距离前作发售已经时隔5年的续作，最快也要等到2017年才能和玩家见面了。

Square Enix首款“手表游戏”登场

“手游大厂”SE的下一个目标是什么？AR？VR？错……这次他们把目标瞄向了智能手表，这款以“《混沌之戒》系列”世界观打造的新作已经登录Apple Watch平台，也是SE的首款“智能手表RPG”，720日元的售价还算合理。

从简单的体验来看，游戏各方面的素质可圈可点。受限于智能手表的机能，我们自然也不必期待能有什么出众的画面表现，不过SE巧妙地通过色彩渐变和剪影的形式，配合点阵式的风格，倒也令人眼前一亮。游戏会自动计算玩家每天的行走步数并产生不同的讯息，并利用Apple Watch上的Digital Crown轮盘来体现“时间回溯系统”，夺回时间并让世界再次转动，还真是有种用手表来操纵时间的错觉。


iOS







《这是我的战争》开发商新作公开

在本届德国科隆游戏展（GC2016）上，曾制作了《这是我的战争》这款创意作品的波兰开发商11bit Studio公布了正在制作中的全新作品《Tower57》，无论是画面风格还是主题立意都有了很大的变化。与《这是我的战争》中黑白风格的2D玩法不同，本作以俯视角的形式塑造了一个色彩缤纷的反乌托邦世界，玩家则要扮演一名士兵，使用不同的枪械武器挑战神秘的高塔，而阻挡在玩家面前的将会是无穷无尽的怪物。本作除了有单人模式外，还加入与其他玩家合作挑战的线上联机模式，预计将于2017年推出。



“《锁链》系列”最新作——《世界锁链》





由SEGA开发运营的《锁链战记》取得了非常不俗的成绩，全球下载量达1250万次，是旗下最成功的手游品牌之一。在8月8日举办的《锁链》系列发表会上，SEGA确认了最新作《世界锁链（ワ－ルドチェイン）》将会在年内推出。虽然是作为前作的延续，不过《世界锁链》将会采用全新的切入点，是一款《锁链战记》所无法表现的全新作品。游戏将结合“现代学园故事”和“虚构历史”的概念进行制作，生活于现代都市的少男少女们由于历史的歪曲而被困于学园都市内，为了解开谜题他们将以重写者的身分（Rewrite）穿越时间前往不同的历史节点，并与传说中的英雄们相遇。剧情部分原本就是《锁链战记》的强项，此次与历史故事相结合也令人颇为期待。值得一提的是，SEGA自家的另一部作品《三国志大战》中的角色也会在这款新作中出现。





▲穿越时空，与历史中的英雄们相遇

竟是卡片对战？《阿童木》新作回归

手冢治虫的经典作品《阿童木》相信是不少人美好的童年回忆，而最近一款号称为了2018年手冢治虫诞辰90周年纪念而准备的游戏企划——《阿童木 时间尽头（Astro Boy：Edge of Time）》在Kickstarter上展开众筹，目标为5万美元。虽然确实是一款取得官方授权的改编作品，不过游戏类型竟然是集换式卡牌对战，目测和《影之心》一样，都是受到了《炉石传说》的启发。

游戏中玩家将扮演召唤师，跨越时空的障碍召唤英雄们守卫自己的基地。这些英雄涵盖了众多手冢治虫笔下的经典漫画角色，包括阿童木、火之鸟、怪医黑杰克等等，并请来多位漫画家、插画家或是游戏设计师进行重新绘制，比如《电锯甜心》的插画师“猫将军”、“《英雄不再》系列”的制作人须田刚一等。本作将由日本的Project Atom工作室进行开发，手冢治虫之子手冢真担任游戏顾问，预计于2017年登陆PC和移动平台，采用本体免费道具收费的形式。







▲重新绘制的英雄卡面

◀对战画面

レベルファイブ新作発表会

LEVEL5 VISION 2016 NEW HEROES

Level-5 在去年的新作发表会“LEVEL5 VISION 2015 -THE BEGINNING-”上一口气公布了多款新作和大型企划，毫不掩饰对于移动平台的野心。不过一年过去了，画的饼大多都没能兑现，因此在今年的“LEVEL5 VISION 2016 -NEW HEROES-”发布会上只好再拿出来翻炒一遍，当然实质性的情报多了不少，也有了比较确切的上市日期，但愿他们这次能够真的按时兑现承诺吧。

第五部大型跨媒体作品《百万吨级武藏》

继《The Snack World》后，Level-5 即将推出的第五部大型跨媒体企划，涵盖游戏、漫画、动画和实体玩具等多个领域，也是在《纸箱战机》后 Level-5 再次涉及王道机器人作品，这一企划将于 2017 年夏天正式启动。



世界观 热血机器人与青春学园剧

西元 2118 年，地球被突如其来的神秘外星势力入侵，面对敌人的强大武力，人类溃不成军，赖以生存的家园也遭到无情的占领和改造。仅存的地球人只能躲进具有强大防御力的巨型避难所中，为最后的反击做准备。不过为了避免滋生混乱和绝望的情绪，这里大多数人关于外星战争的记忆都被篡改，平静地过着虚假的和平生活。但真相终究会随着时间的推移而被揭露，而人类最后的希望，是能够与外星兵器进行对抗的百万吨级机器人，其名为——武藏（ムサシ）。

►人类最后的避难所



◄遭到外星力量破坏的地球

推动故事发展的三名关键角色



第一操术士
一大寺 大和
CV:森田成一

武藏 1 号机的主驾驶员，心思细密却也有着热血的一面，具有出色的判断力的反应力，是非常合适的驾驶人员人选。

第二操术士
土方 龙吾
CV:铃木达央

武藏 2 号机驾驶员，与大和不同学校的团队小头目。虽然给人一种不良青年的印象，不过实际上是个颇有风度的好人。



第三操术士
浅海辉
CV:入野自由

武藏 3 号机驾驶员，成绩名列前茅，不折不扣的精英。沉着冷静的他似乎无论遇到什么事都波澜不惊，然而他的内心憧憬着男人间的友情。



机体设定

主人公机体



集合全地球资源制造出的最强兵器，全长 60 米。通常武器为光能手枪，胸口的必杀武器则可以发射致命的冲击波。





机体聚合系统

主角三人的武藏机可以聚合为巨大的机体，除了能力上的提升，也将消耗大量的能源。





ダイバ–级机体

除了“武藏”外，人类也研发了诸多ダイバ–级机体，虽然不如百万吨武藏那样巨大，但其战斗力同样不可小觑。



平台未定的动作RPG

发布会上并未对这一企划的游戏做过多介绍，目前看来会是一款注重动作要素的角色扮演作品，个人猜测会在《纸箱战机》的基础上做进一步的改良。另外虽然官方没有宣布对应的平台，不过根据发布会中的视频来看，应该会同时登陆 3DS 和手机平台。



重头戏——玩具!



相比游戏，显然玩具才是这个企划的重头戏。Level-5 将会与 BANDAI 共同推出一个新的玩具系列，而与此前《纸箱战机》所不同的是，此次推出的机器人模型将会加入合金材质，并能够重现角色的招式语音和主题曲等，另外还会推出相应的卡牌周边。





淑女雷顿 富豪王阿利亚德内的阴谋

“《雷顿教授》系列”的最新作，不过本作的主角换成了雷顿教授之女——卡特丽艾露·雷顿，她将会前往伦敦与新伙伴们一起挑战未解之谜。游戏预定于 2017 年推出，登陆 3DS、iOS 和 Android 三个平台。



高速且欢快的解谜剧!



▲游戏的舞台，英国伦敦

与此前“《雷顿》系列”中那种壮阔的神秘故事不同，本作将以接二连三的奇怪事件为主轴，营造出“仿佛会在身边发生”的真实感，当然也会加入很多影视剧感觉的剧情展开和欢乐桥段。

为了寻找突然消失的父亲而开始侦探工作的卡特丽，来到英国伦敦并开设了“无论任何谜题都能解明”的卡特丽雷顿侦探社，专门解决各种不可思议的事件，小到寻找走丢的宠物猫，大至推理杀人案的犯人，通通来者不拒。而她在解决事件中所展现出的各种天马行空的手段，使其名声大噪，委托也因此络绎不绝。不过虽然解决了小镇上一件又一件的奇怪谜题，但在寻找父亲一事上，卡特丽却没有任何的进展……





号称无论什么谜题都能解决的淑女侦探，奔波于伦敦的各个角落





专题 COLLECTION

主要角色介绍





卡特丽艾露·雷顿
CV:有村架纯

雷顿教授之女，也是新《雷顿》系列的主人公。虽然从小接受淑女教育，但其实有着男性化的性格。在处理谜题时经常会根据浅薄的证据斩钉截铁地“强行推理”，但奇怪的是竟然每次都能命中真相！





杰拉尔丁·萝娅
CV:黑木メイサ

伦敦的天才分析官，同时也是非常专业的相貌推断专家，在游戏中和卡特丽是竞争对手的关系。







夏洛
CV:役所广司

卡特丽的助手，一只会说话的狗，它的名字来源于那位著名的英国侦探。在故事中夏洛会客观地进行解说，不过即便是再严肃的事件，也会因为它和卡特里之间的搞笑互动而变得更为有趣。







诺亚·门托耳
CV:坂口健太郎

担任卡特丽助手的年轻人，被称为“打工仔”。在卡特丽进行谜题推理时，经常被作为模拟犯人而任意使唤。



丰富的解谜玩法





▲3DS版和手机版的表现形式类似，都分为上下两个部分。

根据不同的事件，游戏中会有丰富多样的解谜游戏供玩家挑战，各种奇怪的谜题以可爱的剪纸风格展现，显得幽默感十足。

少女勇者

《少女勇者（オトメ勇者）》是此次发布会上公布的又一款全新作品，并且也是Level-5第一次挑战乙女游戏这一类型，看来女性玩家的市场不容小觑啊。游戏请来了仓花千夏老师担任角色设定，这位负责过《咎狗之血》《歌之王子殿下》等多款女性向游戏原画的人气插画师，相信喜欢此类作品的玩家都已经非常熟悉了，而动画演出部分则由A-1 Pictuers制作。本作预定于今年冬季登陆iOS和Android，也有可能会推出相关的动漫衍生作品。



少女与24个男人的故事

游戏中共有24位获得了最强称号的勇士，而身为主角的少女则可以从中选出自己在意的人选一起冒险，随着故事的推进不断提升亲密度，“他”也会展现出不同的一面！套着打败魔王拯救世界的RPG外衣，实际上是少女的后宫恋爱大戏（误）。



强者们的大会——荣光之主

选出三位勇者以组队的形式与魔物们进行战斗，系统为自动进行的即时制，只要比竞争对手更快打倒敌人便可取胜，并获得相应的奖励。而作为“少女勇者”的玩家则可以使用技能或道具在后方支援，引导他们走向胜利。



A-1 Pictuers制作动画

游戏的PV、片头影像以及未来的剧情演出动画，都由知名动画公司A-1 Pictuers负责制作，画面十分精良。而24名角色声优则会在今后逐步公开。









《The SNACK WORLD》更多详情公开

《The SNACK WORLD》是Level-5于去年公开的第四部大型跨媒体企划，此前《指间方圆》也做了相当详细的介绍。虽然这一年来的时间并没有实际作品推出，不过在本次的发表上可以看到相关的游戏、玩具等已经有很高的完成度，Level-5也确定了企划中各个项目的具体上市时间。



3DS/移动端游戏



▲移动版游戏画面

本作同时对应3DS和iOS/Android，不过上市时间稍有不同。iOS/Android计划会在2017年4月开始配信，而3DS版稍晚，将于2017年7月发售。两个版本在操作上没有太大的区别，都分为上下双屏幕且均支持读取实体玩具信息，而3DS由于上屏较宽，视觉观感上应该会更好一些。



▲3DS版画面

游戏中除了有武器屋、旅馆等传统王道幻想世界中常见的店铺外，也存在着便利店、咖啡厅、自动贩卖机等现代化设施，这便是游戏所营造出的“超级休闲幻想”世界观。玩家可以尽情享受轻松的冒险，并随时加入战斗中，利用实体玩具所附带的数据进行对战。

一大波实体玩具来袭

说到底游戏不过只是载体，实体玩具才是这项企划真正的盈利项目，这些玩具便是玩家在游戏中的装备，最多可携带7个，并通过自由搭配形成个性化的装扮。做成钥匙扣的样式不仅方便玩家真的把装备带在身边，精美的设计也可以当做单纯的装饰品。发布会上Level-5已经公布了种类繁多的装备挂饰，以后免不了是各种买买买的节奏啊。







3D CG动画明年开播

讲述主角与伙伴们不可思议大冒险的高画质3D CG动画，将于2017年4月放送。







▲实体玩具内置NFC芯片，其中的数据可以被主机读取

漫画连载决定

《The SNACK WORLD》的漫画会于今年冬季在小学馆的《月刊コロコロコミック》上进行连载，由万屋不死身之介老师执笔。

妖怪手表 for SmartPhone



去年 Level-5 虽然也公布了三款手机平台的“《妖怪手表》系列”新作，但都是其他类型的衍生游戏，而今年他们则真的把正统作品带到了智能手机上。这款《妖怪手表 for SmartPhone》基于 3DS 平台的初代《妖怪手表》制作，不仅根据手机设备的使用习惯重新设计了操作界面，画面精细度也大幅进化，对应 HD 级别的高画质，另外还引入了网络对战模式，更多独占的新功能则有待官方后续公布。本作很快会在今年秋季进行配信，平台为 iOS/Android，售价未定。





妖怪手表 欢乐节拍



在去年的发表会上就露过脸的音乐节奏类游戏，当时还仅仅只是概念标题，而现在我们已经可以对游戏的全貌有一个比较直观的了解。本作收录的自然都是“《妖怪手表》系列”中的曲目，玩家通过收集和培养喜爱的妖怪，组建属于自己的乐队。玩法上与普通的音乐游戏并无二致，看准时机完成音符判定，并尽量以全连状态过关！只要让舞台气氛高涨，便能触发妖怪们帅气的必杀技！而乐队的终极目标，则是在“妖怪红白”的盛会中登场！

游戏的谱面表现形式与《应援团》类似，并辅以 3D 的乐队演出背景，不时插入的必杀技特写颇为养眼。本作预定于 2017 年三月登陆手机平台，采用本体免费道具收费的机制。



▲《妖怪手表》系列曲目尽数收录

妖怪大辞典



以《妖怪手表》世界观打造的系列首款问答类 RPG，游戏中玩家将通过答题的形式与妖怪们进行战斗，题目类型涵盖了游戏、动画、漫画等多个方面，与系列作品方方面面的小知识相关，当然也会收录游戏以外的常识性问题，玩家可以借助同伴妖怪的力量一起挑战，以强力的必杀技来解决难题。只要在问答中获胜就能提升同伴的等级并向 BOSS 发起挑战，打倒他们可以获得相关的“秘密情报”，用于完善《妖怪大辞典》，当大辞典集齐的那一刻，你便能成为无所不知的“妖怪博士”！

本作会在今年 11 月免费登陆 iOS/Android 平台，届时便是考验系列玩家真爱程度的时刻。





▲在城镇中冒险，并以问答形式进行战斗



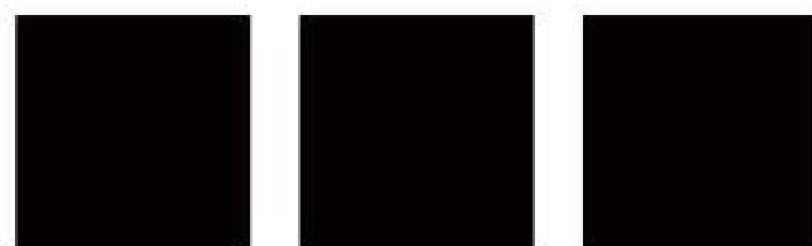
▲努力集齐所有的秘密情报，完善《妖怪大辞典》

Cygames NEXT 2016 新作发表会





NEXT CONTENTS



以《神击的巴哈姆特》、《碧蓝幻想》等作品而被玩家所熟悉的Cygames于8月21日召开了新作发表会，由于多款作品的大热，Cygames已然成为了移动游戏行业内又一颗冉冉升起的新星，随着实力的不断扩张，其自然也就谋求着朝更多元的方向发展，比如推出了线上卡牌对战游戏《影之诗》、以及《碧蓝幻想》的集换式卡牌等等，均取得了不错的成绩。而这似乎也给了Cygames更多的信心，因此这次的发表会上一口气公布了多个全新的项目，除了移动端游戏外，也涵盖了动画、PC端游戏等，甚至还将联手白金工作室推出动作游戏，令人倍感意外。不过步子迈得这么大，最终能否成功落实还有待时间的检验。

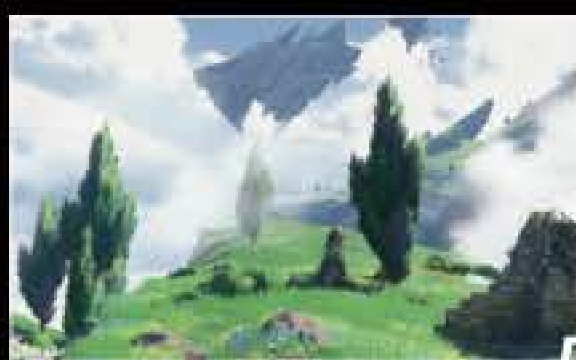
碧蓝幻想 PROJECT Re:LINK



▲Cygames与白金工作室共同打造

整场发布会最令人意外的无疑就是这款《碧蓝幻想》的衍生新作——《碧蓝幻想 PROJECT Re:LINK》，这将会是一款全新的ARPG。虽然给出的情报不多，但起码从宣传视频中可以看出，原作中广阔的幻想世界和皆叶英夫笔下精美的人设都以3D化的形式完美重现，动作性十足的战斗系统以及巨大BOSS战等等，也确实充满了白金工作室的风范。虽然这几年白金给其他厂商代工已是司空见惯，没想到与手游作品也能擦出火花。

本作目前并未公布登陆的平台，但宣传视频中的画面表现显然已经大大超出了移动设备的承载水平，如果不是存心忽悠玩家的话，那么应该会是家用机或是PC平台的作品。






广阔的幻想世界以3D的形式完美重现




招式华丽的动作战斗系统



压迫力十足的巨大BOSS战

专题 COLLECTION



专题

COLLECTION











除了《PROJECT Re:LINK》这款新作外，官方也宣布原作的改编动画《碧蓝幻想 The Animation》将会在2017年1月开始放送，主题曲由BUMP OF CHICKEN演唱。

Lost Order

这款集合了稻叶敦志、松野泰己、吉田明彦等华丽开发阵容的手游新作《Lose Order》相信也吸引了不少主机玩家的目光，白金工作室也会参会本作的部分开发工作，游戏制作人之一正是白金的稻叶敦志，松野泰己和吉田明彦分别担任开发总监和美术总监。

虽然是一款对应iOS和Android平台的移动端游戏，但《Lose Order》的画面表现并不含糊，也将采用全3D建模的形式，虽然精细度无法达到《碧蓝幻想 PROJECT Re:LINK》的水平，但风格上如出一辙。本作是一款即时制的战略游戏，玩家可以培养多名角色在战场上共同行动。









公主连接 Re：Dive

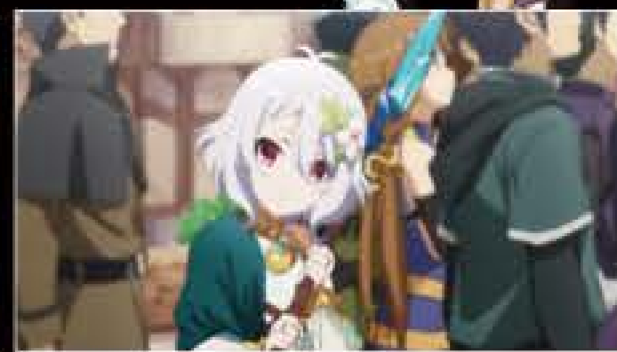
由 CyberAgent 和 Cygames 共同开发的“恋爱冒险 RPG”《公主连接》，在本次新作发表会上确认将会推出续作——《公主连接 Re：Dive》，和前作一样对应 iOS 和 Android 平台。

这款集合了美少女与恋爱元素的作品为玩家创造了一个穿越于现实与虚拟空间的奇妙冒险，既有 RPG 式的成长元素，也有着恋爱文字冒险式的体验。而续作中除了会加入新角色外，超过 50 名以上的前作女主角也将继续登场，给予新老玩家更多的选择。值得一提的是，本作的剧本将由轻小说作家日日日撰写，主题曲则请来了田中公平负责制作。









Seven Story



スマホに最適化された



本作是 Mobage 平台同名作品的完全重制版，原作的剧情和战斗系统部分都备受好评，此次 Cygames 将其进行大幅调整后搬上了 iOS/Android 平台，除了系统上的强化外，角色设计和游戏画面也都有翻天覆地的变化。

《影之诗》PC 版正式上线

有“萌豚炉石”之称的《影之诗》于 8 月 22 日正式推出 PC 平台版本，觉得用手机操作不便的玩家现在有了新的选择，PC 版的数据与移动版游戏互通，老玩家们也可以无缝转移。需要注意的是，PC 版是运行在 DMM 平台之上的。





PC版官网

专题

COLLECTION

デモンズゲート
Demons Gate